Tot.209

鬼屋魔影系列全面回顾·PS3 HOME内测体验

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



此地离伤如潮 零 系列回顾

彼岸花开成海

享受游戏 ENJOY GAMES!

2008德国莱比锡游戏展 现场直击

关注大作试玩体验

使命召唤 战火世界/街霸IV/抵抗2
古墓丽影 地下世界/杀戮地带2
恶魔城 审判/抵抗 惩罚

攻略透解

闪电十一人
西格玛倍音
无间战神

研究中心

梦幻之星 携带版
灵魂能力IV
零 月蚀的假面
薄暮传说

前线狙击

最终幻想XIII
最终幻想 Versus XIII
PES 2009/高达无双2
古墓丽影 地下世界/波斯王子 奇迹
街霸IV/丧尸围城 丧尸的祭品

真·风神制作

KOEI TECMO宣布合并 特报

SE求婚不成 TECMO另寻新欢



本期赠品 Gamehalo DVD 超越120分钟 +女神异闻录P4 精美海报

2008.9A 定价:RMB 12.00
ISSN 1008-0600
17>
9 771008 060006

Gamehalo

超过20款新作影像 寂静岭 归乡 | 杀戮地带2 | 暴雨 | 生化危机5 | 丧尸围城 丧尸的祭品

热血最强 潜龙谍影4 极限BOSS战影像 | PS3 Home影像版 Home内测体验 | 游戏点评 灵魂能力IV

CONTENTS

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊



总第209期 9A

COVER STAFF

封面用图：《街头霸王Ⅳ》
封面设计：一刀

©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



游戏情报站要闻

PSP-3000日版发售日及新功能公开 5
仅售1250元！X360日本全线降价8000日元！ 6
豪华阵容打造！X360动作新贵《忍者之刃》 6
SE求婚不成，Koei与Tecmo宣布合并 7

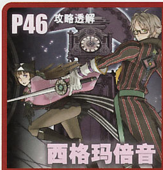


游戏情报站 5
排行榜 32
黄金眼 34
新作短波 44

前线狙击

街头霸王Ⅳ 22
丧尸围城 丧尸的祭品 23
古墓丽影 地下世界 24
波斯王子 奇迹 26
职业进化足球2009 36
高达无双2 38
最终幻想ＸⅢ 40
最终幻想 Versus ＸⅢ 42

实用技术 GUIDE & REVIEW











软硬兼施 76
PS2殿堂 78
X360全方位 81
Wii世代 82
掌中天地 83
游戏进行时 84

研究中心

灵魂能力Ⅳ 66
薄暮传说 69
梦幻之星 携带版 70
零 月蚀的假面 73

读编交流 EDITOR & READER





读编往来 114
问题小卖部 120
小编寄语 122
游风艺苑 124
天下聚会 128

游戏文化 GAME & CULTURE







邪魔院 105
影漫搜查线 106
多边共享区 108
自由谈 110

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

反叛的鲁鲁修R2 桌面剧场 86
风来的西林 沙漠的魔城 45
古墓丽影 地下世界 24
幻想水浒传 黄道十二宫 44
口袋妖怪 白金 45
雷缪奥尔的炼金术师 86
利克和尤哈 消失的两幅画 86
三国志大战・天 35
闪电十一人 34 51
西格玛倍音 34 46
召唤之夜2 84

PS2

J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛 34
高达无双2 38
古墓丽影 地下世界 24

PS3

EYEPET 30
阿尔法协议 29
边境之地 31
波斯王子 奇迹 26
非洲 35
高达无双2 38
雇佣兵2 战火纷飞 35
古墓丽影 地下世界 24
极品飞车 秘密行动 28
吉他英雄 世界巡演 30
教父2 31
街头霸王Ⅳ 22
灵魂能力Ⅳ 66
怒火战车 29
生化危机5 28
摇滚乐队2 30
职业进行足球2009 36
最后的神迹 45
最终幻想 Versus XⅢ 42
最终幻想XⅢ 40

PSP

N+ 35 85
梦幻之星 携带版 70
偶像大师SP 44
英雄传说 空之轨迹3 34
罪恶装备XX 重音核心 PLUS 86

Wii

古墓丽影 地下世界 24
零 月蚀的假面 73 87
迷失蔚蓝Wii 85
丧尸围城 丧尸的祭品 23

X360

阿尔法协议 29
边境之地 31
薄暮传说 69
波斯王子 奇迹 26
高达无双2 38
雇佣兵2 战火纷飞 35
古墓丽影 地下世界 24
火影忍者 破碎的羁绊 29
极品飞车 秘密行动 28
吉他英雄 世界巡演 30
教父2 31
街头霸王Ⅳ 22
灵魂能力Ⅳ 66
怒火战车 29
生化危机5 28
无间战神 35 58
摇滚乐队2 30
职业进行足球2009 36
最后的神迹 45
最终幻想XⅢ 40



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

西格玛倍音 ①	Square Enix ②	角色扮演 ③
NDS ④	シグマ ハーモニクス ⑤	日版 ⑥
	2008年8月21日发售 ⑦ 1人 ⑧	5200日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	对应12岁以上玩家 ⑪

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，关于各种游戏类型的解释，请见本期特稿 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
本期责编：晴　天
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　　委：冯　健　罗质彬　王锐愚　王宇飞　王　川　颜　君　许浩斌

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年9月1日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

特报 SPECIAL PSP-3000日版发售日及新功能公开

在德国莱比锡游戏展上公布了PSP-3000之后，SCEJ也很快确认了日版的发售信息，不过并未公布确切上市时间。直到9月2日，SCEJ于东京召开“PSP年末战略发表会”，首次向日本媒体公布了PSP-3000的详情，并提出“美·画面 PSP”这一新口号，以表达PSP-3000在屏幕上的大幅改良。



■这就是附带4GB记忆棒的PSP-3000超值套装，售价24800日元。

SCEJ总裁肖恩·雷登宣布，日版PSP-3000将于10月16日发售，定价为19800日元。

肖恩·雷登表示，自从2007年9月推出PSP-2000，PSP获得了一个新的开始。目前PSP占有日本主机市场三分之一的份额，在日本已经顺利突破一千万台的实际销量。并且PSP的软件销售情况也非常喜人，出现硬件与软件相互促进的“螺旋式上升局面”。

雷登提出了“PlayStation Personal”的概念，将PSP作为一种反映人们生活方式的时尚电子产品。根据索尼的调查数据，仅使用PSP游戏功能的用户只占总数的16%，69%的用户表示他们还使用PSP听音乐，58%的用户表示他们使用PSP看电影，看照片的占46%，用PSP上网的有39%，大约25%的PSP用户通过PSP的1SEG电视接收器收看电视节目。

■PSP-3000发售详情

PSP-3000将于10月16日在日本同时推出钢琴黑、珍珠白与神秘银3种颜色，简装版定价19800日元，附赠一个4GB记忆棒的超值套装定价24800日元。4GB的超值套装是索尼重点推荐的版本，肖恩·雷登表示希望玩家能够通过大容量优势进一步享受今后为PSP提供的丰富游戏试玩版、PS模拟器游戏、音乐和影像内容。肖恩还介绍了PSP-3000的一些技术细节，最重要的两个技术指标就是其对比度从PSP-2000的400:1进化到2000:1，而屏幕响应时间也从30毫秒进化到8毫秒，NTSC色域比则从53%提高到85%，还增加了具有防反光作用的超低反射膜，让PSP在高亮度环境中视觉效果更佳。从现场进行的实机演示来看，PSP-3000色彩鲜艳饱满、残像几乎完全消除，屏幕质量的改进极为明显。雷登还表示PSP-3000内置的麦克风也将会让游戏开发商们制作游戏时考虑语音操作带来的全新可能性，今后可能会出现类似于NDS那样活用麦克风功能的游戏。

另外，10月16日当天也将会有多款PSP周边配件同步推出。

■周边包



定价：3800日元
内容：腕绳、收纳包、擦拭布、2GB记忆棒

■电池包



定价：5500日元
内容：2200毫安大容量电池、新配色电池盖

■PSP将可通过PS3远程联机

PSP不仅在硬件上不断进化，而且也将会加快固件的更新，让现有的PSP用户也能享受到更多实用功能。从今年秋季开始，PS3的PLAYSTATION Store也将会面向PSP用户开张。用户可以通过无线网络访问PS Store，从里面付费下载PS模拟器游戏，甚至是完整版的PSP游戏。《随身玩伴 携带版》将会伴随该服务的开通在PS Store上供PSP用户下载。今后还将有《勇者别嚣张or2》、《啪嗒嘭2》等游戏在PS Store上提供完整的下载版。

还有一种更令人期待的功能是可以通过PS3实现PSP的远程联机，这种功能SCE社长平井一夫也曾在TGS上介绍过，同时拥有PS3和PSP的用户很快就可以享受到它的乐趣。通过这种功能，用户可以在家中将PSP与PS3无线连接，然后通过PS3连接到PSN上，与用相同方式连接到PSN上的好友实现远程联机，简单地说就是以PS3为中转站，与远方的好友一起玩《怪物猎人 携带版 2nd G》等支持Ad-Hoc无线局域网的游戏，不用与好友面对面同样也可以联机一起做任务，PSP-3000的用户更是可以通过内置的麦克风与远方的好友通话，进行战术交流。



■多款同捆套装陆续推出

SCEJ表示，将于11月开始陆续发售的PSP三款年度大作都将会有PSP-3000的同捆套装推出，率先发售的是11月20日的《机动战士高达 高达VS.高达》，售价24840日元；预定于11月27日发售的《啪嗒嘭2》，售价23800日元；预定于12月18日发售的《异说 最终幻想》，售价25890日元。

DIGEST 本期大事记

08.26 曾让索尼赔偿了1.5亿美元的Immersion公司，因为向PS3提供振动技术而被迫向微软赔偿2075万美元。

08.26 日本电脑娱乐供应商协会公布了2008东京电玩展的基调演讲日程与首批游戏名单，微软高层的基调演讲成为焦点。初期名单中NDS游戏占绝对多数。

08.27 韩国Gamepark公司宣布带有触摸屏的新掌机Wiz将于10月发售，定价179.99美元。

08.29 Square Enix向Tecmo提出“友好收购”声明，希望以高出Tecmo当前市值30%的价格将其收购为子公司。当日SE与Tecmo股价均大幅上涨。

08.30 《料理妈妈》的美版发行商、老牌游戏公司Majesco由于股价长期低迷因而被纳斯达克发出摘牌警告。

09.01 微软在东京召开了“X360媒体简报会2008”，宣布X360从9月11日起在日本全线降价8000日元，其中最便宜的Arcade版将只要19800日元。

09.01 《生化危机5》制作人竹内润在“X360媒体简报会2008”期间暗示，《生化5》在操作方面将进行重大变更，更贴近于《战争机器》。

09.02 SCEJ于日本召开“PSP年末战略发表会”，宣布日版PSP-3000将于10月16日上市，定价19800日元，同时会推出附赠4GB记忆棒的超值套装，售价24800日元。SCEJ同时宣布将会推出PSP的多种网络服务。

09.02 美国五大第三方游戏发行商之一的THQ宣布在上海成立办事处。

09.04 美国微软正式确定美版X360即日起全线降价50美元，新价格为：精英版399美元、专业版299美元、Arcade版199美元。

09.04 Tecmo发表声明拒绝SE的收购提案，并紧接着发表声明宣布其将与Koei对等合并，两家公司目前已经在共同制定合并细节。这是继Sega/Sammy/Namco合并三角恋之后，日本游戏业界的又一出并购泡沫剧。

NOTEPAD

硬件 HARDWARE 仅售1250元！X360日本全线降价8000日元！

近期X360即将全线降价的传闻从四面八方涌来，虽然微软并未表态，但从各零售商的举动已经可以确定美版X360将全线降价50美元左右。而在美国微软的官方声明发布之前，日本微软率先宣布：日版X360将从9月11日起全线降价8000日元！

日本微软于9月1日在东京召开了“X360媒体简报会2008”，家庭娱乐事业部长泉水敬表示，X360即将迎来第四年的年末商战，虽然道路并不平坦，但微软的战略正按照计划顺利展开。8月份《薄暮传说》的上市让X360在日本出现了少有的缺货局面，为了乘胜追击，以9月11日于日本发售的tri-Ace大作《无尽的未知》为标志，微软将配合X360的全线大降价以及大批高质量新作，让X360在日本真正摆脱颓势。从现在起到2009年春季，



■“X360媒体简报会2008”现场。


■Arcade版、专业版与精英版将会以诱人的新价位登场。

X360会在日本推出大约100款游戏！从10月23日开始还将陆续推出6款售价低廉的“X360白金珍藏游戏”。

带有60GB硬盘的X360专业版将从9月11日开始上市，该机型售价为29800日元，将成为今后X360在日本的主力机型。而原本定价为47800日元的精英版(带120GB硬盘)售价将会降低到39800日元，更为诱人的是，原本定价为27800日元的Arcade版(不带硬盘)X360今后将只卖19800日元，折合人民币约1251元！此外，120GB的X360专用硬盘售价将会从18900日元降低到15750日元。

与之前卖弄硬盘容量概念不同，这次是X360实打实的全线降价，这将会使其成为第一款跌破2万日元的次世代主机，比Wii还要便宜5000日元，这也是业界公认的真正普及化价位。加上X360上的大批优质RPG，使其在日本的吸引力大大提高。

特报 SPECIAL 美版X360确定降价

根据本刊截稿前得到的最新消息，美国微软已于9月4日正式确认X360从即日起在美国全线降价50美元。三大机型的新价位分别是：精英版399美元、专业版299美元、Arcade版199美元。微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick说：“我现在还不敢说我们能够打败任天堂，但是我们敢说这一次肯定卖得比索尼多。”IDC分析家Billy Pidgeon也在《商业周刊》中说：“我相信X360在这一代主机中会保持第二名，不过与PS3应该很接近。”IDC预计本财年内X360的全球累计销量为2770万台，PS3为2420万台，而Wii将会达到4450万台。



■Arcade版X360成为目前最便宜的次世代主机。

软件 SOFTWARE 《生化5》将模仿《战争机器》

在微软的“X360媒体简报会2008”中，Capcom的稻船敬二虽然也有出席并发表演讲，但并没有公布什么实质性新内容。不过《生化危机5》制作人竹内润向人们透露了一则重要消息：《生化危机5》完成版的操作方式可能与目前为止公开的形态完全不同！



竹内润表示在今年的东京游戏展中，人们将会看到《生化危机5》崭新的操作方式，这个新系统有点像《战争机器》，将会在掩体应用上大做文章，让战斗过程更加高速流畅。看来《生化危机5》虽已经公布了海量资料，Capcom留给玩家的惊喜还有更多！

软件 SOFTWARE 豪华阵容打造！X360动作新贵《忍者之刃》


■《忍者之刃》的开发阵容十分强大，动作场面高速火爆。

在微软的“X360媒体简报会2008”中，除了宣布X360全线降价之外，也介绍了不少将于本财年内在日本发售的几款大作。虽然传闻中的《丧尸围城2》并未公布，但仍然有一款令人意外的新作公开。

来自FromSoftware的《忍者之刃》(Ninja Blade)是一款号称“具有电影表现意识”的高速动作游戏，与FromSoftware曾经在Xbox上推出的《御迦》有不少相似之处。本作的开发阵容十分豪华，制作人是FromSoftware的竹内将典(代表作：《御迦》、《赋法战争》)，负责人设的是Capcom的中冈惠司(代表作：《失落的星球》)、主题曲由Gem Impact公司的日比野则彦(代表作：《M G S》、《Z O E》)创作，过场动画由Production IG负责。本作预计于2009年初发售，将于10月的东京游戏展中提供试玩版。

在记者的采访中，竹内将典说：“《忍者之刃》带给玩家的是互动的电影体验，不是节奏缓慢、游戏性低劣的同类游戏能够比拟的，《忍者之刃》将会提供完美的动作电影体验，让玩家感觉在操纵一部动作片。”

本作的一大特点就是以现代东京为舞台，现实中的各种标志性建筑都会在游戏中出现，让玩家在熟悉的地方与魔物作战。游戏强调高速动作，通过“忍者之眼”(Ninja Vision)系统可以迅速发现一些隐藏的信息，例如敌人的弱点，或者场景中的某些线索。在游戏中出现的敌人原本只是普通市民，由于受到寄生体的感染而变成怪物，他们就像丧尸一样十分嗜血，他们在攻击时会将寄生体传播到对方体内。敌人被打倒后会留下浓缩了生命能量的结晶体，将这些结晶体注入武器，可以令武器升级。本作的游戏流程大约为12小时，预计今后会通过Xbox LIVE提供新内容下载。





有时候我甚至希望它是一款PC游戏，那样至少大家就不会问我关于硬件和平台的问题了。



由于经常被人问“《潜龙谍影4》会不会有X360版”，小岛秀夫实在是烦不胜烦，最近他在接受欧洲媒体采访时表示，希望大家别再问他这个问题了。他还暗示今后他的游戏会在PC上先完成游戏开发然后跨平台移植到其他主机上。

那是不可能的，绝对没有可能。



日本《电击PlayStation》的采访中，《最终幻想XIII》导演鸟山求在“《最终幻想XIII》是否有可能在日本推出X360版”的问题上做出如上回应。

业界声音

SE求婚不成，Koei与Tecmo宣布合并

特报 SPECIAL

TECMO
SQUARE ENIX
KOEI

近两个月来一直是业界关注焦点的Square Enix于8月29日再度爆出一条令人震惊的新闻：Square Enix目前已经正式向Tecmo"提婚"，若Tecmo董事会在9月4日之前给予其肯定答复，今后这两家日本顶尖游戏软件商将正式结合！

近期Tecmo内忧外患不断，以《死或生》制作人板垣伴信辞职为标志，短短两个月内经历了诸多变故，包括员工因劳资问题联合起诉、股价持续下跌以及社长安田善巳辞职，公司的发展前景越来越不明朗，Square Enix选择在这个时间里提出收购请求，显然就是看准了Tecmo董事们在前景迷茫的情况下，会更愿意找个强有力的靠山，Square Enix作为日本最大的第三方游戏软件商，无疑是一个很好的归宿。

■溢价30%收购Tecmo

Square Enix社长和田洋一在声明中盛赞了Tecmo的强大实力，同时也对该公司的前景表示关切与担忧，他说："我们相信在加入Square Enix旗下之后，Tecmo将能够开始新的飞跃，我们的集团也将获得新的发展机遇。"

Square Enix提出的收购条件是每股920日元，这是目前Tecmo股价的1.3倍，若以这个价格成交，Tecmo的身价大约为223亿日元。和田洋一表示，他们的这次收购提议是以"友好收购提案"为基本原则，只有Tecmo正式同意并接受了Square Enix开出的条件，这起收购案才会得到通过。而如果Tecmo董事会在9月4日之前没有给予明确答复，Square Enix将撤回收购提议。

在Square Enix的收购声明公布当日，Tecmo股价大幅上涨14%，而Square Enix的股价也上涨了3.1%。可见投资者对这笔交易非常看好。

■收购意图酝酿已久

Square Enix的"友好收购提案"公布翌日，和田洋一在东京皇家酒店举办了新闻发布会，向外界澄清此次收购提议并非Square Enix趁Tecmo股价下跌之机将其吸纳的投机行为。

事实上，早在今年5月份，和田洋一就曾与Tecmo董事会主席柿原康晴和原社长安田善巳就合并事宜进行磋商。当时和田洋一曾接受路透社的采访，在访问中暗示了Square Enix可能会进一步扩张的意图。此后就发生了板垣伴信与安田善巳陆续辞职的意外事件，出于对前景的担忧，和田洋一决定在现在这个时候提出收购请求。

对于试图收购Tecmo的原因，和田洋一表示最根本的考虑与当初Square和Enix的合并一样，是因为日本游戏产业的全球影响力已经大不如前，因此"要让我们的产品成功打入全球市场，与其他有实力的同行结成伙伴是理所当然的选择。"

Tecmo的《忍者龙剑传》与《死或生》在欧美市场都有相当大的影响力，而Square Enix一直都希望扩大海外业务，但其自身产品过于集中在角色扮演游戏类型，而该类型在欧美的市场却处于萎缩状态，因此Square Enix希望能够借助Tecmo的海外影响力提高自己的国际地位。

和田洋一表示，Square Enix将从10月1日开始实施新体制，确保子公司的相对独立性。因此若Tecmo同意被收购，今后仍然可以保留其品牌与经营的独立性。

■戏剧性逆转，Koei才是真命天子！

9月4日，在SE提出的合并截止期当天，这起并购风波发生了戏剧性逆转。Tecmo当日发表声明，表示他们在这短暂的时间内，征集了从管理层到游戏制作人的多方意见，最终决定拒绝SE的收购！Tecmo表示，他们的大多数员工都认为公司业绩会有很大的提升空间，因此董事会认为SE提出的收购价并不符合他们的真正价值。



紧接着这个声明之后，Tecmo又发表了另外一则声明，让事态朝着所有人都没有料到的方向发展。Tecmo宣布其与Koei的对等合并正在进行中，双方为此专设立了"经营统合委员会"。Tecmo与Koei表示，合并的目标是为了平衡双方的产品阵容：Tecmo在欧美实力较强，Koei在日本本土依然雄风犹存。合并之后，Tecmo与Koei将会加强海外市场与跨平台战略以提高国际竞争力。新闻稿中提供的数据显示，目前Tecmo总资产为256亿日元，员工470人，Koei为645亿日元，员工1191人。具体合并细节目前仍在商讨中，有关详情请留意本刊后续报道。

由于行政、商业以及技术方面的原因，我最后总是不得不回到这个岗位上来。



日前在接受Kikizo记者采访时，小岛秀夫表示尽管并非自己的本意，但他很可能会被公司抓去继续开发《MGS》的续作。他说："就好象宫崎骏虽然无数次声明自己不再制作动画一样，到头来他还是得走上这条路，我认为自己的情况也差不多。"这是否意味着小岛秀夫正在准备开发《MGS》新作呢？

开发PS3游戏没什么难的，比FC简单多了。



不愧是随便一开口就能成为经典语录的板垣伴信，最近在国外媒体的采访中，他说PS3的游戏开发难度还不如FC，会做PS3游戏的肯定做不了FC游戏。在这篇访谈中，他还说神谷英树骂《忍者龙剑传II》是在掩饰自己的无用，按照日本人的说法，就是"没用的狗吠得更厉害"——不知道这算不算是一种自抽言论呢？

业界声音

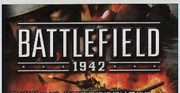
新闻资讯 游戏情报站

下载盗版也犯法

事件 EVENT

英国《泰晤士日报》报道，Atari、Codemasters等英国5家知名游戏软件商最近向2.5万名英国玩家发出了律师信，要求这些通过网络非法下载盗版游戏的玩家支付300英镑，否则就法院见。游戏商将首先对500名无视其律师信的玩家采取行动，希望起到杀鸡儆猴的作用。

据估计目前英国有600多万人通过网络下载盗版游戏，Codemasters的《闪点行动》就被下载了69万次，《战地1942》的下载人次更是在7天内达到1500万，给厂商造成了巨大的经济损失。



■《战地1942》的下载量远远超过了销量。

RUMOR 流言板

Gearbox开发《光环4》？

《光环3》在X360上以创纪录的销量轰轰烈烈地结束了三部曲，虽然X360上今后还会有不少《光环》新作，但正统续作也许要留给"X720"了。最近在美国《Xbox官方杂志》的一篇报道称，Gearbox公司目前正在开发《光环4》，而且这款游戏将会是"X720"的首发游戏。此前Gearbox公司的Randy Pitchford曾故弄玄虚地表示他们正在接手一款他们有史以来最大型的游戏项目，他说："当你知道这款游戏的名字后，就会知道我不可能制作出比它销量还高的游戏。"

可信度 ★★★☆☆

gearbox software

《王国之心III》PS3独占？

英国《官方PS杂志》(OPM)在其10月号的传闻栏目中称，Square Enix不仅会在东京游戏展中正式公开《王国之心III》，而且还会宣布该作将会是PS3独占游戏。自从《最终幻想XIII》宣布跨平台后，就有消息说SE会用其他游戏向索尼提供补偿，但《王国之心》是一个以欧美为主力的游戏系列，如果由PS3独占的话似乎很难发挥其销售潜力。



可信度 ★☆☆☆☆

双触摸屏NDS？

最近有自称了解任天堂的"业内人士"称，新款NDS将会采用双触摸屏，而且上下屏幕的尺寸都会比目前的版本稍大。据称这个项目已经进行了相当长的一段时间，最快可于明年初公布。

其实之前已经有很多NDS新机型正在开发甚至已经开发完成的消息，其中也不乏一些可靠的信息来源。不过采用双触摸屏的说法似乎有点夸张，因为这相当于抛弃了7000多万现有的NDS用户，就算此传闻属实，那也不能叫NDS新机型，而是"NDS2"。

可信度 ★☆☆☆☆

RUMOR

特报 SPECIAL TGS2008最大看点：微软的重磅炸弹！

东京游戏展不像E3展那样有看点十足的展前发布会，不过每年TGS首日的基调演讲却发挥着类似的作用，2005年是公布了Wii遥控器手柄，2006年是PS3突然的降价声明，2007年是PS3振动手柄，而2008年会有什么惊喜呢？这就要等微软互动娱乐部副总裁John Schappert来告诉我们答案了。

今年面向业内人士的“TGS论坛”将于10月9～10日期间举办，基调演讲分为三个部分，首先是SE社长兼CESA会长和田洋一的“日本游戏产业新世代”，接着是和田洋一与Capcom社长辻本春弘和NBGI副社长鹈之泽伸的“业界巨头对谈”，最后将以John Schappert的基调演讲“开拓次世代游戏产业新变革的浪潮”为压轴戏。


John Schappert

7月份的E3展中，和



个中奥妙充满遐想。虽然SE方面曾表示《最终幻想XIII》绝对不会在日本出X360版，但世事无常，SE若要变着法子支持X360也不是没有办法的。最近微软在日本又是超大作又是大降价，可谓高潮迭起，看来是不把日本市场激活誓死不休，TGS上Schappert关于“新变革”的演讲说不定真是可以改变X360命运的重磅炸弹。

特报 SPECIAL 《街霸IV》的幕后英雄

也许你对Dimps这个名字并不熟悉，这家位于日本大阪的游戏工作室与Capcom渊源颇深，其创始人西山隆志曾是Capcom的主力开发人员之一，后来单飞与朋友一起创办了Dimps，此后一直是《龙珠Z》相关格斗游戏系列的开发商。而且Dimps也一直与Capcom保持良好合作关系，实际上，《街头霸王IV》真正的主力开发商正是Dimps！



《街霸IV》制作人小野义德日前透露，西山隆志的Dimps工作室负责了《街霸IV》的程序开发、平衡性调整等主要开发工作，Capcom方面主要是把握艺术效果、人设和游戏设计等大方向。小野义德表示，之所以一直没有提到Dimps在本作开发中做出的贡献，是因为他们一直将西山隆志视为Capcom的一份子，把他当作“在另一个战壕战斗的战友”。

硬件 HARDWARE 韩国触摸屏新掌机

韩国Gamepark公司曾经开发出一款功能相当强大的掌机GP2X，获得了小范围的成功，现在他们的最新掌机也即将于10月份发售，定价为179.99美元。

这款Wiz采用了Linux操作系统，同样也是自制软件爱好者们的天堂，各种模拟器游戏必然成为它的主要卖点。Wiz配置不低，采用了533MHz的Arm9处理器，带有64MB内存，并且也配备了触摸屏。不过由于只有一个屏幕，因此可能无法模拟NDS的游戏，不过它自己也有一些原创的触摸屏游戏。



它还支持Flash 7.0，玩一些网页游戏不在话下。它内置1GB闪存，使用SD卡，播放电影或玩游戏时续航时间可达5小时，只是屏幕解析度只有320×240。

特报 SPECIAL 国内最大规模街机格斗大赛即将展开

自8月23日的“上海七宝结城游戏《KOF97》组队战”开始，国内最大规模街机格斗游戏赛事“TGB2008-红”已拉开战幕。“TGB”是“THE GREAT BATTLE”的前端字母的缩写，寓意为游戏世界的“战场”，从2006年的第一届到2008年的第三届，一年一度的“TGB”赛事已经成为了国内最为知名的街机主题赛事，往届的“TBG”赛事都邀请到了全世界的街机格斗游戏高手与国内玩家进行高水平的切磋，今年的“战场TGB2008-红”也会秉承游天堂专业权威的风格，今年入选的比赛项目分别是《KOF97》、《KOF98UM》、《街霸3.3》以及《铁拳6》。



本次赛事日、韩、港、台都设有分赛区，胜者将代表各自的国家和地区参加10月在上海的总决赛。国内的上海、重庆、深圳、杭州、宁波、南京、常州、德州、沈阳将设分赛区，胜者将和海外的代表一起参加10月3、4、5日在上海的总决赛。本次赛事全程由NEOTV负责全程的网络直播，在各大网络直播平台也将会进行第一次的格斗游戏的赛事直播。

业界声音



索尼基本上没什么机会在PS3上赚到钱。

Acclaim公司总裁David Perry最近在莱比锡的游戏开发者会议中表示，由于索尼在PS3上亏损的钱已经超过了PS2整个巅峰期赚到的钱，而PS3不大可能超越PS2，因此PS3可能永远无法把索尼赔掉的钱再赚回来。就是这个原因才逼迫着索尼延长PS3的生命周期。



他们都是心胸开阔而且很容易沟通的人，更重要的是，他们两个都有着狂野到几乎疯狂的创意。

EA PARTNERS行销副总裁葛雷格评价须田刚一和三上真司。目前EA正在和这两名制作人合作开发游戏。



当时这种做法是稀松平常的。

前Capcom制作人船水纪孝谈到开发“十六人街霸”的往事，当时他率领一名绘图师、一名程序员花半年时间就做出来了“十六人街霸”，这也是他接手的第一款《街霸》作品。

事件 EVENT 振动手柄风波：微软的阴谋


Immersion公司的logo

前几年闹得沸沸扬扬的DualShock手柄振动技术专利官司最终以索尼赔偿上亿美元告终，索尼付出了昂贵的代价才让PS3重新拥有了振动手柄。由于微软与原告Immersion之前存在千丝万缕的关系，因此早有传闻说微软是这起官司的幕后推动者，现在又有了进一步的证据。由于Immersion最终还是将振动技术授权给了索尼，微软对此非常不满，并将Immersion告上法庭，此案如今以微软的胜利告终。

Immersion公司于8月26日宣布，他们已经向微软妥协，将会向其支付2075万美元的赔偿金。Immersion曾经控告Xbox手柄侵权，微软很快做出回应，支付了几千万美元，并于2003年成为振动手柄专利技术的共同持有者。然而面对同样的控诉，索尼却选择与Immersion把官司打到底，结果是损失了1.5亿美元。如此算来，这次的2075万美元赔偿金相当于是索尼间接赔给了微软。



特报 SPECIAL 植松伸夫上海音乐会：谁来唱响生命的旋律？

将于10月31日引爆上海大舞台的Press Start——日本游戏音乐会，将会在声、光，以及无比热烈的气氛中带给各位玩家一个美妙的游戏音乐盛宴，植松伸夫、野岛一成、竹本泰藏、樱井政博、酒井省吾等知名游戏制作人、作曲家以及在音乐方面有很深造诣的指挥家的亲自登场更是会让10月31日成为一个难忘之夜。目前该音乐会的第一批曲目名单已经确定，不少都是国内玩家十分熟悉的作品。

第一批曲目如下：（以下顺序不作为演出顺序）

曲目名称	授权厂商
荒野兵器	SCE
地底探险	Irem
侍魂	SNK PLAYMORE
植松伸夫早期作品	Square Enix
最终幻想Ⅸ 生命的旋律	Square Enix
超时空之钥	Square Enix
超时空之轮	Square Enix
伊苏	Falcom
莱顿教授和不可思议的小镇	LEVEL-5
逆转裁判	Capcom
怪物猎人	Capcom
忍者战士	Taito
洛克人2	Capcom

这批曲目仅为全场演出的一部分，却已经相当值得期待，令人迫不及待想置身现场。据主办方透露，后一批曲目将更加精彩并已基本确定，其中还收录了一首在玩家中呼声颇高的作品，目前还在确认版权，将会尽快公布。这次的曲目一旦公布将不再变更。

植松伸夫先生也相当重视这次中国之行，在选曲上尽量挑最能引起中国玩家共鸣的游戏音乐，在音乐会当天，植松先生也将走上舞台和台下观众进行互动和交流。相信这次的音乐会对于中国玩家和植松先生而言都能不虚此行。不过《最终幻想Ⅸ》的主题曲《生命的旋律》本次并没有请到它的原唱白鸟英美子小姐出场，那么谁来唱响这生命的旋律呢？

作为本次的音乐会的一个特殊环节，这首《生命的旋律》的演唱者将会在中国玩家中间征选产生！对歌唱有自信的你不妨来试试，也许那晚就是由你与植松伸夫同台献艺，为大家演唱这首歌曲！

征选活动面向所有热爱歌唱与游戏的朋友，有意报名参加的朋友们请留意总第43期的《游戏城寨》封二、"levelup音乐台"栏目，以及游戏城寨网站（levelup.cn）对此次活动的相关报道。

同时，作为主办媒体的游戏城寨与《游戏机实用技术》也会从现在开始一直到演出结束不断开展各项丰富的活动来使得此次音乐会尽善尽美！

※订票查询电话：021-62328325

业界声音



PS3的功能很强大，适合作为领导平台，虽然它不像X360和PC之间兼容性那么高。

EA DICE的制作人Tom Farrer在介绍新作《镜之边缘》时夸耀PS3的性能，结果这番话被曲解成本作为PS3限时独占，EA不得不出面辟谣。不过据外媒报道，PS3版仍享有独占下载章节。



我们喜欢尽可能多地提供免费服务。

SCE全球工作室总裁吉田修平表示，索尼希望依靠其他渠道的收入维持其网络服务，让玩家免费享受尽可能多的优质网络服务。他说："如果能够提供一种不需要用户付费的在线服务，是我们一直寻求和研究的方向。"



惟一有可能打破时间规律的是任天堂。

市调公司Lazard Capital Markets分析家Colin Sebastian日前表示，PS3与X360在这一轮主机大战中都会把时间拖得很长，只有任天堂的次世代主机可能会提前上市。

特报 SPECIAL PS3年内降价无望

还在幻想PS3年底再次降价的玩家是时候接受现实了，继SCE社长平井一夫与索尼社长中钵良治表示PS3年内没有降价计划之后，索尼CEO霍华德·斯特林格最近在德国报纸《Die Welt》的采访中也明确表示今年PS3不会再降价。

在这篇访谈中，斯特林格十分少见地盛赞了Wii所取得的成功，羡慕之情溢于言表："任天堂光是在主机上就可以赚到钱，这可能是一种更好的商业模式。"他承认PS3在主机上要经历一段漫长的时间之后才会盈利。不过他依然表示，Wii不会给PS3造成威胁，因为Wii是面向新玩家，它的成功并不是建立在PS3市场份额流失的基础之上。

INFO 新闻短波

《FF Agito XIII》遥遥无期

野村哲也日前透露，在《最终幻想XIII》和《最终幻想Versus XIII》正式发售之前，PSP玩家都不要奢望能玩到《最终幻想Agito XIII》，这意味着玩家可能至少要等到2010年。

《FF XIII》试玩版单卖

野村哲也透露，明年3月《最终幻想XIII》的试玩版随蓝光版《最终幻想VII 降临之子 完全版》附赠之后，可能会随后另行单独销售。相信想要花点钱购买这样一个大作试玩版的玩家肯定为数不少。

《抵抗2》发售日



SCEA宣布《抵抗2》将于11月4日发售，同日将推出79.99美元的收藏版，其中赠送一本精装画册、一个奇美拉可动模型、一张收录游戏开发花絮与游戏历史背景影像的特典DVD，还有DC Comics出版的《抵抗》电子漫画以及游戏多人模式的HVAP Wraith武器涂装。

Home终身免费

负责开发Home的德国人Meulen日前表示，索尼没有对Home收费的计划，就算是在遥远的未来也不会对Home的基本服务收费。

《孤岛惊魂3》开发中

《孤岛惊魂2》还没有发售，《孤岛惊魂3》就已经在初期规划阶段了。育碧蒙特利尔工作室的Patrick Redding最近透露，《孤岛惊魂3》可能依然是以非洲为舞台。

小岛秀夫助理辞职



《潜龙谍影4》的开发人员中，除了小岛秀夫外，曝光率最高的就是他的助理制作人Ryan Payton，然而令人遗憾的是，现在他已经离开了Konami。Payton表示，《MGS4》发售一星期后他从母亲那里"收到了一个坏消息"，这是他辞职的主要原因。今后他将会在离家更近的地方工作。

《生化尖兵》成为重制尖兵

Capcom于8月25日宣布，重制游戏《生化尖兵 重装上阵》在XBLA、PSN和PC上推出之后，首周下载量已经超过13万、下载收入超过130万美元。

《波斯王子》大优惠

育碧宣布，提前预订《波斯王子 奇迹》普



通版的玩家将有机会让自己的普通版变成限定版，限定版采用豪华包装，内容包括收录幕后制作花絮的DVD、由开发者制作的迷你攻略手册、画册、原声音乐CD。

两极格局

EA与Activision Blizzard两家巨型第三方割据游戏软件市场的局面已经形成，据统计，在7～9月份期间，EA与AB占领了欧美游戏软件市场75%的份额。

THQ进驻上海

THQ于9月2日宣布在上海成立办事处，第一款游戏将会是为亚洲市场贴身打造的《英雄连Online》。

料理妈妈的烦恼



"《料理妈妈》系列"虽然在欧美也非常畅销，但却没能拯救它的美版发行商Majesco公司。最近纳斯达克已经向Majesco发出摘牌警告，理由是该公司的股价已经连续30天低于1美元，按照相关规定已可将其赶出纳斯达克。

E3归来

为了让E3展恢复往年的光彩，目前美国游戏业协会ESA正在商议将E3改革为类似于TGS的开放型展会，具体改革措施可能会在年内公布。

《小小大星球》中文版

台湾索尼近日宣布将于10月份在香港和台湾推出《小小大星球》的中英文合版，其中将收入中文/英文语音与字幕。



《神鬼寓言2》中文版

台湾微软宣布《神鬼寓言2》中文版将于10月21日与全球同步推出，售价1590新台币的限定版也将同时发售。其中附赠幕后制作花絮光碟、特制限量公仔以及一套5张的精美典藏卡与Xbox LIVE金会员试用和附加内容下载卡。

新闻综述 REVIEW

■莫欺少年穷

上期临截稿时PSP-3000公布，把我们折腾得够呛；这期截稿时闹出了Tecmo与Koei的合并声明，再次把我们置于水深火热之中，很多内容被迫紧急更改替换。SE给Tecmo定的期限是9月4日，虽然我们已经对这起收购提议的成功或失败都做好了两手准备，但万万没有想到在最后一刻杀出了一个Koei！

SE的收购提议公布之后，笔者写了一篇简短的“编辑视点”，当时由于无法预测收购是否会成功，因此只是以“SE试图收购Tecmo的用意”这一角度进行了小小的分析，心想即便Tecmo拒绝了SE，二者也会像EA和Take-Two一样转为在暗地里的漫长谈判与讨价还价。谁知Tecmo的动作竟如此迅速而出乎意料，在这么短的时间内就把Koei这个谁也没有想到的


■Tecmo新社长柿原康晴。


■SE社长公布收购提案的记者招待会现场。

第三者拉了进来。

SE戴着“友好收购”的面具，实则抱着趁人之危吸纳Tecmo的险恶用意，Tecmo当然知道和田洋一的真正用意，但舍不得把自己贱卖，就要有让投资者留住手中股票的理由，就在人们都以为Tecmo找不到能与其共御强敌的盟友时，Koei出现了！在Tecmo和Koei的联合新闻稿中，对于双方合并的理由与当年Square与Enix一样，无非是“共同的危机感让我们走到一起”云云。Tecmo与Koei的近况都不是很好，Tecmo是内乱不断，Koei的技术力则远远落后于人，在大热门的Wii和NDS上也都无法摸得盈利的门道，海外市场更加不得其门而入，这一次二者的结合有点难兄难弟的感觉，一起对抗霸权也可称得上是一段佳话了。

■微软的逆袭

被PS3踩在脚底8个月后，微软终于决定割肉，把X360全线降价50美元／800日元，不再玩弄硬盘概念，不再跟随索尼的脚步，趁着索尼明确表示PS3年内不降价之时，将售价降到次世代主机的最低水平，用它的Arcade版与Wii抢夺低端市场，用299美元的专业版与比它贵100美元的PS3争夺高端市场。领先一年上市的X360成为了次世代主机中性价比最高、游戏阵容最强的一部，与当年的PS2倒是很有相似之处，只是“三红”这个令人色变的问题依然困扰着微软，而Wii这个强劲对手让它在轻度玩家市场很难大展拳脚。不过可以肯定的是，由于X360的降价，PS3将会承受更大的压力。



索尼已经将“年度头号大作”的赌注押在《小小大星球》的身上，这也是一次相当危险的赌博，索尼自从2000年以来在这种创意型游戏上就几乎没有获得过成功，《小小大星球》虽然获得业界的绝对好评，但普通玩家与专业人士的游戏口味毕竟还是有差别的，在各种游戏展会中，玩家对该作的反响不算太热烈，而且这是一款以低年龄市场为主要目标的游戏，PS3依旧高昂的售价使其在这个市场处于明显的劣势，指望小玩家们为了《小小大星球》掏399美元并非易事。

★本期之星 PSP-3000

你可以抱怨它还是那张老脸，可以抱怨它还是不够苗条，这是这次你不能抱怨它屏幕太暗、残像太多了。如果说PSP-2000进化的是外观，这次PSP-3000进化的则是内涵。“美・画面 PSP”这个新宣传口号将成为PSP新发展阶段的开始，SCEJ对于PS3依旧按兵不动，但对PSP却显得十分积极，专门举办了“PSP年末战略发表会”，众多大作套装呼之欲出，战略重心似乎有从PS3向PSP倾斜的趋势，毕竟盈利才是目前SCE的第一目标。



图说新闻 SCENE



■天下山寨是一家

马里奥登陆PS3？在山寨机的世界里一切皆有可能！这位刮了胡子的马里奥来自墨西哥，这款披着PS3(嗯，是PowerStation3)马甲的FC内置121款游戏——比起中国玲琅满目的山寨机也没啥了不起的，PolyStation3说不定早就深入城乡了。



■觉醒在即

这是LEVEL-5官网最近更新的一张图，它告诉所有PS3玩家：PS3的第一款独占RPG大作《白骑士物语》觉醒之日近在眼前！它会赶在2008年内发售吗？



■街机版Wii

这是在台湾一个游戏展中公开的街机，名叫Action Fun，使用与Wii类似的动作感应手柄，游戏种类与《Wii Sports》基本相同。现在你应该知道任天堂为什么总是反盗版急先锋了。


■春丽鱿鱼

虽然看起来更像烤鸡，但戴在春丽头上的确实是一头鱿鱼！而且你还可以买到这种鱿鱼状优盘，它的开发商Solid Alliance公司正通过PC游戏《街霸Online》大做广告。可怜的春丽，为了这点广告费从此留下了一段黑历史……

粗枝大叶的游戏店老板们请注意，为了让X360游戏专柜起到吸引眼球的最佳效果，微软在筹备“日本911”(X360降价日)之时，也设计了最佳的店头摆放方案供店家参考。店面格局关乎五行风水，微软打破在日本的诅咒将从柜台新面貌开始！


■X360游戏应该这么摆！


■生化奇兵GB

《生化奇兵》要在GB上推出了？这绝对是千真万确的事！何止《生化奇兵》，《ICO》、《塞尔达传说 黄昏公主》、《吉他英雄》等大作将全面杀入GB！这是国外论坛Pixelation论坛举办的一次GB游戏设计大赛，《生化奇兵GB》以其形神兼备脱颖而出。至于其他歪瓜裂枣的参赛作品就不在这里放了。



■PS3头号大作

请记住盒子上的麻布仔，它将成为PS3真正的吉祥物。今年秋季，这个套装将成为PS3在世界各地的主力。SCE全球工作室总裁吉田修平明确表示：“《小小大星球》将成为今年PS3在所有地区的头号大作……”

星夜视点

友好收购 趁火打劫？

看到Square Enix要收购Tecmo这则消息时，我最先留意到的倒不是收购的价钱等细节问题，而是和田洋一三番五次重申的“友好收购”这个说法，因为在现在这种局势下，“友好”这两个字实在是用得十分搞笑。

Square Enix想要“友好”地把Tecmo收购之前，美国的EA正因为它的“恶意”收购而“阴谋破产”，其实EA与Take-Two二者对彼此都有意，但是在价格上都不愿让步，因此只能把摆在舞台上的收购戏剧重新拉回幕后，重新在谈判桌上解决问题。EA在这个收购案中虽然再次表现其“邪恶”的巨鳄本色，但一切都是名刀名枪，却也算正大光明。SE在距离这么短的时间内提出友好收购Tecmo，这友好二字仿佛是要与之前EA的恶意收购区别开来，表现出日本人彬彬有礼的一贯作风，然而只要稍微注意一下Tecmo最近的股价走势，实在很难把SE的行为归结为“友好”。

由于多重不利消息的刺激，在8月28日SE提出收购之前，Tecmo的股价跌到了7年来的最低点，从3月份的每股将近1500日元下跌到每股约600日元，市值缩水了60%，SE

> “在这种情况下SE冠以‘友好收购’的名义，难免令人‘莫名惊诧’”



FF+忍龙：梦想成真？

《最终幻想XIII》和《Versus XIII》都在积极融入动作元素，主要就是考虑到了欧美市场。日式RPG在欧美的受欢迎程度已大不如前，正是需要改革的时候，如果未来《最终幻想》能有《忍龙》那样的动作性，也许会创造崭新的局面。



▲《忍者龙剑传II》顺利突破百万销量，表明Tecmo实力依旧。

在这种时候提出收购，其趁低吸纳的意图十分明显。虽然和田洋一表示最初的收购谈判从5月份就已经开始，但那时毕竟只是尝试性接触，价格这些细节恐怕是看着Tecmo股价不断下跌之后才定的。5月份时，Tecmo的股价大约为1200日元左右，如今提出的920日元收购价表面上比市场价高了30%，实际上已经是远低于这几年Tecmo的股票均价，SE利用Tecmo的低谷期提出收购，而且只给Tecmo董事会一个星期的考虑时间，想必是考虑到时间一久，Tecmo元气恢复，届时就没法以这么低的价格把它买到手了。毕竟Tecmo这几个月遭遇的风波话题性虽大，但其品牌和技术等核心竞争力并未受损，复原只是时间问题。在这种情况下SE冠以“友好收购”的名义，难免令人“莫名惊诧”。

争当“日本EA”

7月份和田洋一在E3上的“惊世一拍”已经让他闻名天下，现在又闹出个“友好收购”，让他的形象更加地“高大”了起来。SE要当“日本EA”的意图已经非常明显，通过收购Taito扩充手机业务，收购UIEvolution扩充手机游戏业务，现在又试图收购Tecmo使其在动作游戏这个长期的弱项上迎头赶上。Tecmo确实是SE很好的收购对象，动作类游戏是SE一直在努力却总是失败的游戏类型，但这也是打开欧美市场必备的游戏类型，而在日本除了Capcom之外，也就只有Tecmo的动作游戏最合欧美玩家的口味，而目前风生水起的Capcom显然不是SE消化得了的。并购是大势所趋，日本虽然这几年已经陆续有多起大型并购案，但是至今未诞生EA那种各类型游戏均衡发展的超级第三方，抗风险能力还是远远不足，今后凡是可互补的第三方恐怕最终都得走到一起。



继续等待

胜负师视点

《铁拳6》在街机版推出不到10个月就证实了加强版的存在，游戏暂名为《铁拳6 血族叛乱》，将于今年的日本街机游戏展（一般在TGS之前举行）上公布详情。这个消息可能会让很多“铁拳众”傻眼，如同你正在期待一款新手机的行货推出，可它现在已经更新换代了。当然，从好的方面来讲，家用机格斗玩家可以一步到位，从而少花一份“冤枉钱”，可什么时候才能玩到《铁拳6》却是个现实问题。

我要承认，先前对PS3版《铁拳6》的发售日预期过于乐观，根据系列传统而想当然地认为2008年的3月底对于《铁拳6》来说会是个黄道吉日。但现在看来至少得把年份改成2009，毕竟欧美传闻的发售日“2008年夏”也已经过去，可到现在一点风声都没有，甚至今年E3，《铁拳6》都没有参展。《铁拳6》采用了“PS3互换次世代基板”，移植难度主要在CG动画、专属模式、迷你游戏等原创内容上，但对移植驾轻就熟的《铁拳》团



▲除了极少数街机发达地区，国内大部分玩家只能依靠看对战影像解馋。



▲刚看到这个新LOGO时，我一时没反应过来，还以为是PS3的《铁拳6》终于公布发售日了呢！

队来说，只要部分工作在街机开发过程中同步进行，那么PS3版在街机版推出6个月内发售完全有可能。很明显，NBGI没有这样做。究其原因，可能并不是一般人认为的PS3普及量没有达到预期等等，因为单纯需要保证销量的话，跨平台就能够解决这一问题。

因为《铁拳》是我花费最多时间的游戏系列，从感性上讲，我希望《铁拳》能够与成就和缔造自己辉煌的PS系主机站在一起，可理性又告诉我，这个时代什么都有可能发生，哪天《铁拳6》真跨平台了，那我也会坦然接受。几乎每篇机种大战的檄文中都会把《FF XIII》、《MGS4》和《铁拳6》拖下水，而前两个都表了态，只有《铁拳6》一直保持沉默。进入次世代以来，NGBI并没有死抱一棵大树，通过《偶像大师》、《薄雾传说》等作品加强了对X360的支持力度，《灵魂能力IV》的跨平台战略也极为成功。同样是在欧美更具销售潜力的“《铁拳》系列”，如果选择跨平台，要取得200万以上的总销量并不困难。只是跨平台的假设目前还没有发生。

> “南梦宫宁可迫不急待地公布街机加强版，也不在家用机版上动声色。”



▲为在一定时期内保持街机收益，NBGI会不会使出街机用加强版的《血族叛乱》，而家用机用旧版《铁拳6》的损招呢？希望只是杞人忧天。

南梦宫宁可迫不急待地公布街机加强版，也不在家用机版上动声色，究其原因主要还是《铁拳6》街机版的空前成功让NBGI无暇顾及，或者说有所顾忌。《铁拳5》、《铁拳5 暗之复苏》已经两夺日本年度街机游戏大赏，无论是玩家反响、媒体评价还是投币率硬指标，《铁拳6》都有可能三度蝉联，此时公布街机新作，对于人气延续相当有利，2009年的街机市场《血族叛乱》依然可以占据重要位置。而街机游戏的高额利润非家用移植版可比，（《灵魂能力Ⅲ》的逆移植先例，也让《灵魂能力IV》街机版有很高的推出可能）不合时宜地推出家用机移植版，如果对街机收益造成负面影响那将是得不偿失的。因此，等待成为了NBGI目前在《铁拳6》家用机版方面的态度和战略。

无论是真正期待《铁拳6》却没有街机条件的铁杆格斗迷，还是想看《铁拳6》跨平台后业界格局再度变化的“次世代战争观察员”，在《血族叛乱》出现后，都需要等待更长的时间。



■去年街机展上展出《铁拳6》，今年则是展出加强版，果然神速！

上海的力量

多边形视点

2008年7月，第六届China Joy在上海国际会展中心举办。在这个为期三天的中国最大的游戏展会中，来自海内外近11万名观众莅临展会，包括EA、SCE、育碧、盛大、第九城市等近200家海内外数码互动娱乐产业企业的近400款游戏作品以及开发工具等相关产品在本次展会上展示。这个诞生于2003年的被誉为"中国E3"的游戏展会，自2004年落户上海以后，在短短几年里已经完全超越了美国E3大展的规模，一跃成为世界级的游戏展会。而这一切，都与上海本地游戏业的飞速发展是密不可分的。

从上个世纪九十年代初期开始，陆陆续续有一些承担游戏开发外包任务的海外游戏公司在上海设立工作室，依托本地价廉物美的开发人才，为世界游戏产业默默地贡献着中国的力量。而据有关数据统计，从2000年开始至今，已有超过300家海外游戏公司在上海建立工作室或者分公司，来负责公司总部的游戏开发工作。而随着EA、Konami、育碧、暴雪等国际一流游戏公司的入驻，不仅提高了中国游戏产业在国际上的地位与水平，还进一步激发了上海本土游戏行业的突飞猛进。盛大、第九城市、巨人网络等以上海为总部的本土游戏公司，在与海外公司的产业竞争中丝毫不落下风，牢牢地占据了本土游戏行业领头羊的位置，尤其在网络游戏产业上掌握了绝对领先的竞争优势。


■《末日战争》是一款能够提升育碧上海地位的重磅作品。

"《末日战争》会使育碧上海成为一个有原创作品权的分部，并让整个集团能够进一步深入中国市场，这样信心来自育碧上海所汇集的即时战略游戏领域里最具专业化的优秀人才团队。"


▲育碧上海是目前国内惟一一家具有创意、开发、制作全部能力的国际顶尖游戏公司，从某种意义上来说，育碧上海也为整个中国游戏产业培养了不少专业人才。如今，在国内各大游戏公司里，都能或多或少地看到从育碧上海走出来的人才与精英。

与游戏产业火热发展齐头并进的还有本土的游戏人才培训机制。2002年，上海大学开办了中国内地第一个游戏专业类课程，成为中国游戏专业教育领域的领跑者。随后，以上海大学、华东师范大学等知名学府为代表的上海高等教育学院都纷纷开设了游戏专业类培训课程，同时，以EA、Epic Games以及育碧为代表的诸多海外知名游戏公司与本土教育行业开展了紧密的合作，将国际领先的游戏开发知识与经验引入到本土游戏专业教育中，使得上海成为世界游戏产业开发人才的摇篮，不断地为海内外各大游戏公司输送着游戏开发力量。而在1996年成立的育碧上海制作部，不仅是最早进入中国市场的海外游戏公司之一，同时也在十余年的发展历程中，成为其中的佼佼者。

成立已有12年历史的上海育碧电脑软件有限公司如今拥有超过500名员工的规模，是整个育碧集团内第二大游戏制作室，不仅是首家也是目前国内惟一一家具有创意、开发、制作全部能力的国际顶尖游戏公司，同时也是目前国内最大、最富影响力的游戏开发公司。

育碧上海制作部汇集了来自中国和世界各地的优秀专业人才，除了来自海外的顶尖游戏制作人员之外，育碧上海还诞生了以袁培笙为代表的一批同样优秀的本土游戏制作人才，他们开发制作了国际一流的游戏软件，如"《细胞分裂》系列"、"《幽灵行动》系列"、"《战火兄弟连》系列"等享誉国际的游戏产品，开发平台遍及目前所有主流游戏主机，其中Xbox版《细胞分裂 明日潘多拉》是近十年来育碧集团最成功的游戏之一，而由本土游戏制作人员为主力制作的X360版《细胞分裂 双重间谍》则代表了当时次世代游戏的最高制作水准。


■育碧上海的整体技术实力在国内是数一数二的。

育碧上海不仅带领着中国本土游戏开发水准的标杆，同时也对中国游戏产业以及人才的培养做出了突出的贡献，如今在上海各大游戏公司里都能看到从育碧上海走出去的专业人才。但人才的流动并没有给育碧上海的制作水平带来影响，反而在历经了十余年外包、移植与续作开发工作后，育碧上海启动了一个真正由自己创意制作开发的国际水准大作——《末日战争》，这是一款完全针对家用主机开发的即时战略游戏，而这个领域也是"汤姆·克兰西系列"与育碧从未涉足过的，育碧上海被委以如此重任，已经表明了该制作室在育碧集团内的实力与地位。育碧上海的总裁戈翎女士说："《末日战争》会使育碧上海成为一个有原创作品权的分部，并让整个集团能够进一步深入中国市场，这样信心来自育碧上海所汇集的即时战略游戏领域里最具专业化的优秀人才团队。"

育碧上海目前在秘密地进行着两个完全直接面向中国市场的项目，其中有一个是整个工作室都对之报以极高热情的回合制战略游戏——这同样是育碧从未涉足过的领域。育碧上海的发展也预示着中国游戏工业本质上的变化，它不仅预示着这个产业将拥有越来越多的创造性，同时由于拥有最具潜力的庞大的游戏消费市场，中国游戏产业将在北京2008奥运会与上海2010世博会的推动下，成为全球市场中不可或缺的一个重要力量！

好吃的饼

纱迦视点

最近江湖上盛传，PS3的2.50版更新将增加截图功能，此功能允许玩家将抓取下来的游戏画面存到硬盘和移动存储设备里。这个传闻在很短的时间内就传遍了全球游戏论坛，玩家纷纷对此功能表示热烈欢迎。

如果真的有这个功能，那么玩家可以轻松地记录自己游戏时的精彩瞬间，从而通过网络或其他途径与大家分享。如此一来，以后玩家间交流游戏心得会方便很多，对于游戏杂志编辑来说更是方便之极。

我个人对2.50版加入此功能深信不疑，但有两个疑问。一是此功能是否对应所有的游戏，二是此功能是否支持在玩游戏的任何时候截图。如果此功能仅支持特定的游戏，而且仅在特定的时候才能使用，那么其意义无疑会大打折扣。

可惜从目前来看，这两个问题的答案很有可能都是"否"。国内玩家可能不太清楚游戏厂商对截图的敏感性，在游戏厂商看来玩家私自截的每一张图都是侵权。常逛日本网站的人应该清楚，日本几乎所有的民间攻略网站都不会出现游戏截图，这就是因为游戏厂商对此有严格限制。欧美厂商在这方面稍微要开明一些，但依然要求严格。拿最大、最正规的攻略网站GAMEFAQ来说，除了介绍游戏基本资料的封面和游戏截图，整个站上都找不到任何游戏截图。以上这些都说明，游戏厂商对于截图是非常敏感的，因此绝大部分厂商想必都不会允许它们的游戏支持截图功能。也就是说，这个截图功能很有可能是"雷声大，雨点小"。



■《痛楚》是下一个对应奖杯的PS3游戏，9月上旬预计会放出补丁。

"索尼总是先画出一个饼，饼的味道也不错，却只让玩家吃那么一小口过过瘾。"


▲《小小大星球》看上去也很美。

回想PS3这两年的发展过程，这样的事例可谓屡见不鲜。索尼总是先画出一个饼，饼的味道也不错，却只让玩家吃那么一小口过过瘾。像玩家自录影像并上传至YOUTUBE这个功能，目前好像只有最早的《多罗电视台》和《像素垃圾 伊甸》支持；无数玩家为之雀跃欢迎的奖杯系统，目前只有《超级星尘高清版》、《BUZZ！Quiz TV》、《像素垃圾 伊甸》、《未知海域 德雷克的宝藏》以及《战鹰》对应。而且《未知海域 德雷克的宝藏》的港台版至今没有推出奖杯补丁，《BUZZ！Quiz TV》目前只有欧版和澳版；游戏中打开XMB界面的功能倒是普及率很高，可惜至今也只有极少的游戏支持播放硬盘音乐这个重要功能。

应该说，索尼努力的方向没有错误，像录影像、奖杯、游戏中打开XMB界面这些都是玩家需要的功能。但索尼的缺点在于没有把这些功能持久而深入地推广下去，久而久之这些功能就成了花瓶。现在这个截图功能同样是相当吸引人的，可惜还没推出就基本上能判断出是个花瓶了。不知未来索尼还会有什么高招。

文 Darkbaby 美编 NINA

本轮视频游戏硬件规格大战爆发伊始，曾经的业界风云儿Square Enix社表现出了异乎寻常的消极低调，在局势混沌不明的最初一年多时间里选择了按兵不动，直到近期才突然发力，从7月E3的《FFXIII》跨平台事件到8月的DKΣ3713新作发表会，近日更爆出了试图以TOB方式收购日本老牌游戏厂商Tecmo的震撼新闻，SE的异动不得不引起外界密切关注。



沉默的羔羊

一 羔羊

8月29日，Square Enix突然向Tecmo董事会提出TOB收购要约，收购案披露之后，一直跌跌不休的Tecmo股票当天大幅反弹100日元，收盘价为806日元。根据推算Tecmo目前流通盘的总市值规模约为198亿日元，SE此项收购计划的支出为1亿美元前后。

Square Enix在其收购声明中充分显示出了“善意”，该社宣称收购计划是为了保护本国珍贵的游戏财产，同时也意在拯救水深火热中的Tecmo。然而从种种清晰的迹象足以显示，这不过是一出蓄谋已久的恶意购并案的虚伪托词。

我们不妨先对TOB进行一下详细的名词解释：

TOB是股票公开买卖操作(Take-Over Bid)的缩写，西方国家常见的企业购并方式，《大时代》等香港时代剧中常见的恶意收购案即为TOB。

TOB的操作方式如下：



■板垣伴信的离去给Tecmo造成了极大的冲击。

1、当A社准备收购B社时，应当在证交所指定的公开媒体提出相关收购要约，以说明购买的理由。

2、在公告中说明确切收购期限。

3、在公告中说明收购价格和收购比例，收购价格一般都比市场高，而且是保底价。如果市场价超过收购价，收购方还需要同步提高收购价，即便之前售出股权的投资者也同样享受价差补贴(看惯香港时代剧的应该很容易理解其中带给收购方的风险性)。

4、持有B社股权的各类投资者登记行权。

5、收购截止日期到达后，如果总登记数达到或超过计划即可宣布收购成功，反之则失败。

综上所述，不难看出TOB收购方式存在风险和不确定性，是一场收购方和被收购方的资本角力游戏，失败将意味着巨额的资金损失。我们可以肯定，Square Enix对于Tecmo的觊觎之心由来已久，该社在事后举行的记者招待会上也坦言早在今年5月初就已和Tecmo董事会进行了暗中接洽，从计划起始日期乃至其后发生的种种离奇事件，更可以确定这原本就是一桩处心积虑的吞噬阴谋，而绝非SE对外标榜的善意拯救行为。

SE在5月间和Tecmo董事会的暗中接洽显然无果而终，失败的原因多半是收购的出价，当时Tecmo的每股市价尚处在1500日元前后的高位，因SE的出价无法满足该董事会的胃口，谈判终告破局，于是乎野村证券出身的SE社长和田洋一驾轻就熟地部署恶意收购计划。TOB收购方式的初始动作通常就是采取各种手段打压被收购方的股价，其目的之一在于挤压被收购方股价存在的估值泡沫并同时降低收购的支出成本，目的之二当然也是为了削弱被收购对象控股方的体力，一旦对手以破釜沉舟态度抵押股权向银行融资进行反收购，已然大幅缩水的股权可以获得的资金也相对减少。

从阴谋论的角度去思考，可能大家已很难相信6月3日突然爆发的Tecmo旗下TEAM NINJA制作组开发本部长板垣伴信离职风波是一个偶然事件，Square Enix非常有可能扮演了幕后推手的不光彩角色，SE通过与板垣精心合谋，给各方舆论提供了大肆唱空Tecmo股价的口实，于是乎该社的股价一泄千里，仅不到两个月就缩水了整整60%，远远超出了同时期东京证券交易所的整体下跌幅度。板垣伴信在一个并不合理的时间突然发难，市场也同步做出了过剩的反应，Tecmo的股价下跌已经远超合理幅度，虽然该社出现了业绩下滑和人才流失，但未来发展趋势实际并未遭遇根本性破坏，显然存在着人为刻意做空的因素。SE故作“慷慨”地承诺以高出市场价30%的对价收购投资者手中的股权，然而自6月初以来依然坚定持有Tecmo股票而未曾忍痛斩仓的投资者们的财产已然不幸打了四折，其中绝大多数善良的中小散户根本不会清醒意识到今日扮演救世主的SE实际便是置自身于水深火热苦境的始作俑者，他们将心甘情愿地(满怀感激地)向收购方交出手中血淋淋的筹码。Square Enix试图收购Tecmo的事件，日后或许可以被引用为揭露资本主义商业社会虚伪性和残酷性的经典案例。当然，至今为止SE的作为完全是无懈可击的，Tecmo或其他方面基本不可能找到任何蓄意操纵股价的确实证据。有百分之一的可能性，板垣离职风波纯属偶然性事件，但被SE巧妙地借力打力作为了获取对折筹码的工具，果真如此则更能体现出和田洋一的过人商业策谋手段。

我们仿佛正亲眼目睹这样的一幕：待宰的羔羊在砧板上无力而徒劳地挣扎着，脸上露出狰狞笑意的屠夫正用力挥起手中的刀斧，口中喃喃倒数着：“5、4、3、2、1……”

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

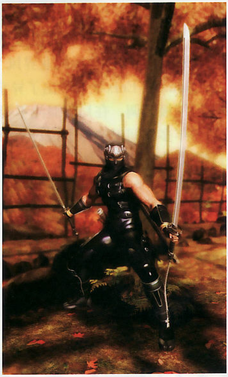
二十字路口

时下的主机大战已经进入关键的中盘阶段，许多人断言Square Enix以TOB方式恶意收购Tecmo的行动是受三大硬件厂商中某方势力所指使，这种滑稽论调完全是轻率而站不住脚的，任何硬件厂商都不可能从此事件中直接受益，完全是SE出于自身做大做强目的所实施的长远发展战略。

Square Enix的成立缘于Square和Enix这两家RPG游戏名门的梦幻合并，从收购方Enix的商业战略角度看确实是一次堪称奇迹的蛇吞象式成功资本运作，但从合并后整体运作效率来看却并不尽如人意，所谓的强强联手反而造成了资源重叠浪费，以至于SE的业绩成长速度始终低于市场的预期。事实上Square Enix当初的合并过多考量资本运作的因素，并没有深入考虑到产品线布局等长远发展方向，为以后的困境种下了隐患。Square和Enix原本都是以开发RPG游戏为主的单一型产品厂商，两者的合并并不能产生有益的互补效应，反而造成了严重的品牌溢出。对于游戏行业来说，品牌、档期和广告宣传是左右业绩的关键，拥有着数十款不同档次RPG品牌的SE为了追求效益最大化，只能将发展重点放在《FF》、《DQ》和《王国之心》等几个认知度较高的主力品牌，在发售档期安排和广告预算投入各方面也全面倾斜，而其他次要品牌则永无出头之日，类似《浪漫沙加》这种历史上百万销量叠出的名作系列也长期未能发售新作，更惶论其他小品级游戏了。SE过多追求实绩的经营思想造成了强者恒强、弱者益弱的恶果，大量的品牌因为长期闲置冷落而逐渐褪色沉沦，而企业业绩却越来越仰赖于《FF》和《DQ》。另一方面，《FF》和《DQ》等主力商品由于被过多发掘，也出现了消费者审美疲劳的端倪，品牌价值已呈盛极而衰之兆。SE经营层对于品牌老化和产品线单一的现状并非视而不见，但多年的积弊无法在短时间根除，该社近年推出的诸如《美妙世界》和《七日死游戏》等多款全新作品的销量均不理想，除了市场推广手段过于保守以外，该社开发力的明显钝化也是不争的事实。

随着时代的发展，单机RPG也和当年曾盛极一时的射击、动作等游戏类型一样正面临着衰退危机。人类生活节奏的不断加快造成了枪车球类游戏的大流行，应运而生的Wii和NDS更是因为追求轻松简单的娱乐方式而迅速成为市场的主流，需要通宵达旦去通关的RPG游戏已经越来越不合时宜，所幸尚有规模庞大的宅男女群体支撑着门面，但整体市场的停滞状况已日益明显。单机RPG的另一个市场竞争者便是被公认为电子游戏未来突破主方向的网络游戏，被SE无情扫地出门的坂口博信倒是最早就理解了网络游戏的挑战和机遇，《FFXI》是至今为止获利最多的一款《FF》游戏，但该社依然没有抛弃祖业全面转型的打算。

自从微软加入视频游戏产业的竞争，造成了硬件产品的生命周期大大缩短，该行业的企业运营模式也随之发生了根本性改变，先知先觉的欧美大企业率先实现了现代工业化运营模式，采用流水线方式量产旗下的大作游戏，从而继续确保了经营业绩的成长，而抱残守缺的日系厂商则遭遇了严峻挑战。Square Enix向来奉行大作主义的经营思想，以高开发投入来换取高利润，但在如今这样一个只争朝夕的快餐化时代，RPG游戏的漫长开发周期已经让产品线过于单一的SE形同走在钢丝绳上的舞者。由松野泰己主持开发的《FFXII》前后历时长达四年，几乎横跨了整个128位元时代的硬件生命周期，最后在经营层强行干预下才草草完工，事实证明经营层的干预是完全英明的，如果该游戏晚一年推出的话，其销量将因PS2的势微大打折扣。我们有充分的理由可以相信：本轮视频游戏硬件规格的生命周期将比前代更短，而软件开发成本和周期的大幅提升却又是不争的事实，SE的经营风险将与日俱增，《FFXIII》跨平台风波不过是该社急谋变局的奇策而已。





▲SE近年来的众多原创游戏销量不佳，且在海外毫无市场。

Square Enix对于本世代的市场反应非常迟钝，除了主力产品的开发周期过长以外，对市场预期的失误也是导致其身陷困境的根本原因。SE经营层设想下的未来游戏产业势力图，判定索尼PS3依然会全面主导市场，而任天堂将凭借NDS偏安一隅，该社因此针对性制订了市场战略，然而Wii的异军突起完全打乱了既定方针。虽然Wii在全球市场的销量叠创新高，但SE至今无所动作，盖因该社在高清游戏业务上已经投入了过多资金，全面转向则必然会面临巨额财务损失，和田洋一并不愿意承担经营责任。关键的关键，由于SE当初对于Wii过于轻视，导致至今为止还拿不出任何适合该平台的对应产品，需要时间缓冲和调整。事实上，SE目前的产品线过于单一，根本不敷应对未来跨平台发展的市场战略，必须尽快注入新的资源，收购中小厂商无疑是一条捷径。Square Enix合并之初的现金资产不到4亿美元，仅仅五年时间就已经膨胀到了10亿美元以上，近年来的股东说明会上不断有投资者对现金资产的运用状况提出质疑，这也促使经营层进一步加大了资金利用的效率。

事实上Square Enix并非第一次采用TOB方式收购游戏厂商，正是2005年成功收购元祖级厂商Taito后获得的丰硕经营成果让该社经营层尝到了甜头，才会有今时的进一步动作。

2005年，世界著名的电子元件制造企业京瓷株式会社为了整合集团内部业务，有意对外出售控股的游戏开发会社Taito，Square Enix对Taito的手机游戏开发业务非常感兴趣，经过和京瓷协

议并获得该社名下36%股权后对于Taito实施了TOB收购，在8月22日至9月22日的规定期限内成功募集到了包括原Taito创始人米哈依尔·科根家族所有股权在内的93.7%股份，总共耗资达1.36亿美元，从而将Taito完全纳入Square Enix集团麾下。当年收购Taito即因业务大幅调整出现了高额亏损，不少业内人士都对SE的收购成果表示了质疑，但此后经过经营改组后的Taito逐渐焕发出了活力，重新崭露昔日称雄业界时的耀眼光彩。截止2007财务年度，Taito在日本手机游戏的市场占有率达到了10%以上，大大超过了SE的预期。更令人振奋的是，在兼任社长的和田洋一积极运作下，Taito帮助SE成功涉足了街机游戏领域并获得了丰厚收益。这一切还应该归功于旧Taito数十年蓄积的技术底力，该社位于神奈川县海老名市的研发中心于2004年发表了以Windows XP Embedded为操作系统的新型街机基板"Taito TypeX"，这块采用PC架构研发的基板凭借低价高性能的优势迅速获得市场认同，SNK宣布未来包括《KOF》和《侍魂》等知名作品在内的所有街机游戏都将基于TypeX进行开发。Capcom备受瞩目的次世代街机超大作《街霸ⅠⅤ》使用了升级版的TypeX2，出众的视觉效果受到了业界一致好评。甚至过去一直采用自主研发基板的NBGI近日也对外宣称有意采用TypeX开发游戏。TypeX2已经完全压倒了Sega Sammy的"Linbergh"等竞争产品，成为了时下日本街机业市场占有率最高的主流基板。除此之外，基于TypeX开发的街机新作《勇者斗恶龙 怪兽竞技场》的投币率也相当惊人，推出仅三个月即达成了全年目标。SE集团于2006年借《太空侵略者》三十周年的契机大举进军街机业，将Taito遍布日本全国各地的街机中心整合改组成高度网络讯息化的"Taito STATION"。由于及时地对街机门店进行了现代化改造，在近两年日本街机业严重不景气的大环境下，Taito的业绩成长却维持着相当高的水准。

只有成功的第一步，才会有第二步的接踵跟进，SE收购Taito的行动已获得了预想以上的丰厚回报，这也促使该社积极采取下一步行动。

如果说Square Enix收购Taito是为了拓展手机游戏和街机的业务，Tecmo的魅力又体现在哪里？笔者以为首先应当是产品线的充分互补性，然后才是海外业务和技术力。时下日本中型游戏厂商中技术力最强的当属Tecmo和LEVEL-5，但是同样以开发RPG游戏为主营业务的LEVEL-5和SE的产品线存在着严重重合，而Tecmo旗下主力品牌所涉及的体育、动作和冒险等游戏类型恰好是SE的死角，品牌资源的互补性相当高。Tecmo应该算是日本第三方游戏开发商中全球化程度最高的，其海外销售额占了整体业绩的六成以上，《忍者龙剑传》和《死或生》等名作系列在欧美地区都拥有相当高的人气，该社的加盟将有助于推动SE全球化发展的市场战略。Tecmo也是日本国内屈指可数的拥有三大硬件平台开发经验的中型厂商，技术力在业内有口皆碑，虽然板垣伴信的出走令其元气大伤，但综合实力依然不可小觑。



▲《DOA》新作也许很快就会公开。

游戏业界正处在发展的十字路口，Square Enix同样面临着事业的严重瓶颈期，业界的巨人终于开始了积极的动作，弱肉强食乃是大势所趋。

不鸣则已、一鸣必震惊四座！

相信区区Tecmo并不能满足Square Enix的胃口，下一个觊觎的猎物会是谁呢？

三 抉择

日益明朗化的现实让许多从业者忧虑和不安；TV游戏产业自雅达利2600诞生以来首次出现了严重割裂现象，游戏消费市场被分割成PS3/X360为代表的传统游戏市场和任天堂以异质娱乐理念开拓出的全新游戏市场，二元平行的市场状况已经彻底改变了产业原有的运营模式，越来越多的传统游戏厂商正面临着前所未有的生存挑战。虽然微软和索尼自身的市场战略都存在着严重问题，但Wii的崛起的确成为了其他两款游戏主机销售不振的主要原因，PS3和X360的进展缓慢严重拖累了许多参入第三方厂商的经营业绩。除了少数类似Activision Blizzard这样具有前瞻性预见力的全面发展型厂商以外，相当部分主力厂商的当期经营业绩都出现了明显下滑，Square Enix也不幸出现在这张身家显赫的名单之中。

截止2008年8月末的全球视频游戏主机销售数据显示：Wii目前的实际销量已经顺利突破了3000万台，PS3+X360合计总销量约3600万台前后，二元市场的势力规模之比大致为4.5：5.5。不过从硬件销售状况的轨迹线可以清楚显示，Wii的销售成长性远高于其他两款主机，如果这种趋势无法被有效打破的话，到今年底两方势力对比必将完全逆转。Square Enix等一些老牌游戏厂商并没有因为Wii奇迹般的飞跃成长感到欢欣鼓舞，我们从另外一份统计数据不难解读其复杂的心态。根据任天堂截止2008年4月末发表的上年度财报显示：Wii的全球累计游戏销量为1.488亿套，大约占了视频游戏整体市场的40%，但其中任天堂自家就占据了半壁江山。Wii的软件销售情况显然还远未如硬件那么强势，游戏开发厂商对此更加关注。有心人很可能会发现这样一个有趣现象，任天堂在自我标榜销售数据时，总喜欢提到Activision Blizzard和育碧这两家欧美厂商，很显然以上两家是至今为止极少数能够分享到Wii盛宴的第三方。多数从一开始就押错宝的第三方大厂对现状感到失落，Wii的庞大市场规模无法不令人食指大动，但是这个全新的市场又让姗姗来迟者感到无所适从。游戏产业目前已经陷入了一个危险的怪圈，PS3和X360的装机量无法完全满足第三方的需求导致传统游戏市场规模徘徊不前，而Wii却因缺乏传统大作的支持扮演着瘸足巨人的尴尬角色，如果二元市场始终无法进行有效的融合，必然对游戏产业的未来发展造成严重影响。



在这个市场选择突破方向的临界点，Square Enix做出了自己的抉择，该社显然没有充当市场融合剂的勇气和实力，最终还是选择将筹码押在传统游戏市场。我们很容易理解SE选择方向的合理性，一直以来SE都尽力避免出现一家独大的市场格局，这也是该社在NDS形势不利时大力支持的原因所在，而从如今的业界发展趋势看，如果不出现重大的转折，任天堂很可能再次独霸市场，这样的局面显然并非和田洋一等辈所愿。直到目前为止，传统游戏市场规模还是略大于Wii的新兴游戏市场，X360+PS3跨平台发展基本能满足大多数第三方的胃口，SE在高清游戏的投资总额已经超过了2亿美元（仅水晶工具的开发费就号称100亿日元），该社无法承担转型所必须承受的巨大损失，惟有进一步加大投入力度。当然，SE并无意和任天堂全面交恶，试图收购Tecmo的目的就是为了能在Wii平台上多发售一些所谓的"创意"小品。NDS和PSP对垒之时，SE选择全力支持NDS。而当Wii和高清阵营角逐，SE却又站到了Wii的对立面。现实总是那么奇特而又富于逻辑性，SE再次将其业界平衡的经营哲学发挥到了极致。

时移势易，当年Square宣布《FFVII》登陆PS平台之时，业界的势力图随之彻底改观。而《FFXIII》跨平台事件发生至今，业界的格局似乎并未曾发生多大的改变，缺货的依然缺货，滞销的还是滞销。或许今时的Square Enix并无意再扮演业界救世主角色，其所作所为不过是争取尽量多的话语权而已。

享受游戏 Enjoy Games!

——现场直击 2008 德国莱比锡游戏展



文 特派记者 李沐洋 美编 木仙

在莱比锡游戏展卖力推销的诸多概念中，展会口号“Crazy 4 Game”也许是最不成功的一条。现如今游戏产业对“狂热”的解读，总会与奚落竞争对手的发布会、针锋相对的游戏展台以及互不相让的爱好者群体脱离不了干系。而在今年的莱比锡游戏展上，你几乎见不到类似的场面，相反，玩家们更热衷于排队享受《街头霸王IV》的精彩试玩。《莱比锡日报》对此评论说：“很像（我们）记忆中的游戏展，可乐、爆米花伴随着激动人心的游戏。”这或许是十多年来人们对一个游戏展会所作出的最为戏剧性的赞赏，当然，任天堂的缺席以及微软并未举办展前发布会，在一定程度上降低了它的火药味。但我更倾向于认为，这是莱比锡游戏展希望向世界展现的形象：轻松融洽的娱乐氛围，这种形象并非由它独自代表，而是要依靠所有人的共同参与。从这个角度讲，莱比锡展会的企划部门完全不需要沮丧，与“Crazy 4 Game”的口号相比，“Enjoy Games”的氛围无疑更能打动人心。

观众数量的历史性突破

有关展会的一组数字，同样会让莱比锡组委会感到满心欢喜。今年共有 32 个国家或地区的 547 家游戏公司参展，比去年同期增加了 9%，参观人数达到了创纪录的 20 万人，展会面积也因此扩大到了 4 万平方米。值得一提的是，今年莱比锡游戏展特意扩大了举办商务活动的场地面积，四个展览大厅几乎有三分之一的区域被划为商务中心，积极支持各种类型的商务洽谈和人才招募活动，在展会功能上比往年有了显著延伸。考虑到去年玩家日的人山人海，笔者选择在第一天的媒体活动日前去采访。会场外的陈设布置依旧如故，四周飘扬的绿色会旗数量比往年多了不少，让人一度联想到微软游戏展。不过这种错觉在步入会场那一刻就消失一空了，因为这里明显变成了索尼的天下。应该说索尼在莱比锡展会上的全力以赴，一方面是为了弥补今年 E3 输掉的声势，另一方面也有巩固欧洲地区传统市场优势的意图。今年索尼展区的主题非常鲜明，就是尽情体验游戏，除《暴雨》等少数几款作品外，参展游戏提供了大量试玩机，除了未发售的作品，还有重点推广的两部大作《潜龙谍影 4》与《GT 赛车 5 序章版》，索尼的开发人员会客气地引导媒体记者试玩，并站在一旁仔细讲解。



■莱比锡游戏展的长廊。



◀莱比锡游戏展的会旗。



▶参加莱比锡展会报道的各国媒体记者。

无处不在的《小小大星球》



■《小小大星球》的试玩区。

如果说太多的游戏因为枯燥的场景和程式化的按键让人感到厌倦，那么《小小大星球》就像一部以人的想像力为主角的引人入胜的舞台剧。这款游戏得到了索尼最高规格的宣传力度，整个莱比锡会场到处可以看到那些惹人喜爱的麻布小人的海报或模型，展台布置了28台试玩机，Media Molecule的三位制作人悉数出马，为在场的媒体记者讲解游戏的场景编辑模式。制作人Craig演示了一个亲手设计的关卡，两个麻布小人牵着手，走过一段由摩天轮、大树、长椅等物件构成的场景，大家看着有些不明所以，不过当其中一个麻布小人跳起并拉下帷幕后，终于显露出一组文字："你愿意嫁给我吗？"，非常酷的求爱创意！兴奋的记者们报以热烈的掌声，我脱口而出："这太招女孩子喜欢了！"Craig微笑着回答："每个人都会喜欢的！"除此之外，借助PS3的摄像头，可以将人的脸部特写照片贴在游戏场景中，非常有趣。不过现场也有记者提出，游戏定制功能过于强大，是否会被用来制作一些恶意或低俗的内容？Craig没有正面答复，不过他表示《小小大星球》是一款全区游戏，发售后会举办一系列的关卡设计比赛！用户创造内容——或者用更花哨的词来说——Game2.0，在之前也许还是索尼的自说自话，但是随着《小小大星球》的诞生，真得让PS3变得与众不同！

革新之作：《暴雨》

尽管索尼如期公布了《暴雨》的开发消息，但是围绕这部游戏的种种谜团并未消减。它是一款情感体验主题的冒险游戏，将动作与情节叙述揉合在一起，由玩家决定剧情走向，但情节本身的发展是直线性的，《暴雨》有一个诱人的宣传口号：在游戏中作你自己！从内部演示看，由于使用新型动态捕捉技术，人物眼部的细微运动和皮肤纹理极为逼真，不过背景贴图的表现相对差一些，总的来说，《暴雨》的图像素质应该和《未知海域 德雷克的宝藏》相当。从现场记者的反映看，对游戏情感互动方面的革新还是相当期待的，不过也有人担忧游戏会成为新的一部"技术花瓶"。



重点新作试玩感受 使命召唤 战火世界



对那些参加莱比锡展会，只为一睹《使命召唤 战火世界》风采的玩家来说，终于可以心满意足的确认：这部游戏的确是《使命召唤5》，而非改头换面的《使命召唤3》。制作组Treyarch对游戏引擎的深入挖掘以及混乱的战争场景的逼真刻画令人印象深刻，游戏新增的诸多元素，并没有带来革命性的变化，而更像是锦上添花。莱比锡展会上提供的试玩关卡是贝里琉岛战役，这是一座日军死守的太平洋小岛，初始场景是一片泥泞的沼泽地，周围是热带灌木和高大的棕榈树，阳光透过树叶折射在地面的影子是动态的，显得非常真实，游戏画面、操作和手感没有明显变化。在和AI队友行军过程中，潜伏在树林中的日军突然开火，队友们叫嚷着寻找掩护，击毙敌人后，整个树林又陷入了死寂，接下来的几场零星战斗也是如此，毫无征兆的爆发随即又戛然而止，这种丛林游击战风格促使玩家绷紧了神经。本关玩家装备了新武器火焰喷射器，对火焰的渲染得到了明显强化，焚烧日军的效果相当震撼。



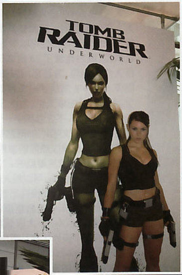
■《使命召唤 战火世界》的试玩区。

接下来的场面，将是对玩家想像力的空前考验，走出热带雨林后，一场大规模的激战随即爆发。无数士兵冲锋陷阵，谢尔曼坦克从身边飞驶而过，日本的轰炸机呼啸着坠落地面爆炸，炮火在地面撞出巨大的弹坑，身边的战友血肉横飞，整个战场被巨大的轰鸣声以及喊叫声笼罩，如同过境台风般呼啸而过。游戏中的战争场面第一次被刻画得如此惨烈与混乱，玩家此时必须保持头脑清醒，从散落的尸体中寻找火箭筒攻击敌方坦克，并利用高射机枪反击日本的战斗机。相比《使命召唤4》，这段战争场景无论是在视觉冲击力还是环境互动氛围上，都迈出了史无前例的一步。尽管场面庞大，游戏没有出现丝毫拖慢现象。如果你实际体验过这段场景，不会再对《战火世界》重返二战战场有任何怨言了。相对来说，《战火世界》的合作模式亮点不多，就是很传统的双人协作，玩家和队友互相支援作战，偶尔单打独斗也没问题，不过该模式玩家所获的升级和奖励，都可以应用在多人游戏中。

GC 2008 霓裳艳影



▲劳拉的新模特 Alison Carroll，这次遭到了无数粉丝的追堵围观。





▲ Wii 平台游戏《桑巴迪亚明哥》的 Showgirl，在欧美这种可爱扮相的 Showgirl 不多见哦！



▲身材火爆的《科南时代》Showgirl。



▲ NCsoft 网游新作《Aion》的 Showgirl。

▼这两位野战 MM 的迷彩上衣可谓充满创意。



▼这是蜡像还是真人，你分得出来吗？



▲只要是游戏展，就一定会看到 Cosplayer 的身影。



Home 初体验

随后，笔者试玩了 Home，它有项很贴心的设定，初始客户端不足百兆，在进入其他区域或选择某项服务时，才需要进行额外数据下载。由于试玩机已经被前面的人用过，所以在剧院和商场时并没有要求下载，进入新区域的读取时间大概在五六秒左右。游戏的外景刻画不错，走出自宅可以看到一座海港，蓝天白云以及海鸟的叫声，感觉相当惬意。玩家除了可以打扮自宅，去商店购买服装（目前都是免费的），还可以在剧院欣赏游戏宣传片或玩上一把《吃豆人》。当然，它在细节上还需要作出调整，比如人物间有时会发生身体部分重合的现象。索尼在现场发放的新闻稿中强调，Home 将确保在今年上线！



■由 SCEE 伦敦工作室开发的 Home 在欧洲本土的展会中自然备受关注。

PSP 重头戏：《抵抗 惩罚》

索尼在莱比锡发表 PSP-3000，显得有些出人意料，不过现场的 PSP 试玩台依然使用 2000 型的机器。《抵抗 惩罚》是一部值得关注的作品，画面介于《虹吸战士 洛根之影》和《战神 奥林匹斯之链》之间，操作要用上 PSP 的全部按键，显得有些繁琐。不过游戏的瞄准系统很有趣，介于自动瞄准和手动控制之间，屏幕中央有一个准星，可以自动定位靠近的敌人，范围之外的敌人，则需要玩家手动将准星瞄准敌人，这样的设计既可以保持游戏的流畅度，也让战斗变得更加紧张激烈，试玩版同屏敌人最多时达到了 5 个，整体难度不低。总的来说，本次展会上索尼并未大肆宣扬欧洲市场超越 X360，而是竭尽所能的在玩家面前摆出亲善面孔，这种谦和，与其说是虚以委蛇的策略，不如说是回归理性的务实姿态，总裁 David Reeves 强调他们在游戏、网络和附加服务领域的努力与承诺，“我们要展示的是技术能为娱乐带来什么样的改变，希望玩家们都可以乐在其中！”

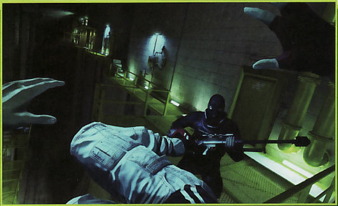


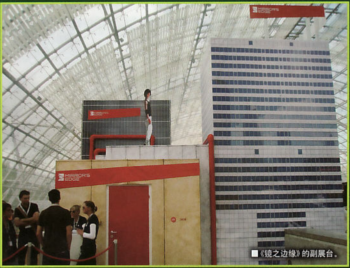
■虽然 PSP-3000 在莱比锡游戏展中率先公开，但现场提供的试玩机依然是 PSP-2000。

重点新作试玩感受

镜之边缘 GC08

《镜之边缘》绝对是一部惊喜之作，玩家对它的印象或多或少存在着偏差。它不是一款纯粹的自由奔跑式的游戏，也并非局限于楼顶上的亡命快递，更没有《波斯王子》那么严谨的动作判定。简单的说，这是一部非常强调一气呵成的爽快感，重在把握节奏，操作简单易学，有着丰富组合技巧的主视角动作游戏，新老玩家都可以乐在其中。本届莱比锡展会EA提供了PS3版的序章楼顶以及下水道两个试玩场景，游戏的画面非常清新、干净，在楼顶场景穿梭时会给人一种翱翔的感觉。游戏规则是一直沿着红色区域或者物体运动，就可以畅通无阻直到完成任务。游戏操作是左摇杆负责移动，使用L1、L2、R1和R2键，对应不同情景会做出不同反应，一般来说L1代表向上跳跃或攀爬，L2是向下或翻滚，R1是快速转身，R2是攻击。比如面对一个持有散弹枪的保安，需要踩在正对面的墙壁，然后借力转身空翻180度，再跳到保安身后展开攻击，只需要掐准时间，按L1、R1、L1、L1、R2即可实现。





■《镜之边缘》的副展台。

女主角生活的世界布满了无孔不入的摄像头和秘密警察部队，在游戏序章中，女主角的任务是投递一封书信，不过在后面的情节中，拥有着丰富的任务类型，而不会重复将某件东西从A地送到B地这样的无聊任务。游戏的手感相当不错，不会有轻飘飘的感觉，玩家在跳跃或落地过程中，可以明显感受到重力的影响，有时在空中会出现轻微的摇摆。尽管游戏中女主角可以抢夺敌人的枪械，但用光子弹后不能重新装填。携带重武器也会影响女主角的速度与敏捷，远距离跳跃时影响更明显，有些得不偿失。感觉女主角比较脆弱，散弹枪之类的武器，基本打中一两下就会Game Over，对付前期敌人，近身踢腿非常好用。总的说来，《镜之边缘》是一种全新的游戏体验，将玩家的反应能力和速度感融合在一起，当玩家在场景中流畅的完成一组奔跑、跳跃和攀登动作后，那种爽快感绝对值得你一再去尝试！



■《高歌红唇》是微软展台的重点之作，显然是冲着索尼在欧洲风光无限的《歌星》系列而来。

有气无力的微软 GC08

X360的表现或许会让一些玩家感到失望，但对于业务进入平稳发展期的微软来讲，首要目标绝非制造劲爆新闻，而是脚踏实地的兑现承诺。微软的《神鬼寓言2》展台受到了热烈追捧，《高歌红唇》和《电影猜猜看》也很合欧洲玩家的胃口。这里要提一下Rare的《班卓熊大冒险3》，游戏中可以收集部件组装各种交通工具，试玩版一上来就提供了丰富的部件，组合车辆的感觉让人想起了乐高积木。游戏画面非常亮丽，但在城市开阔场景中可以感到帧率明显不足。这款游戏的售价只有39.99美元，据现场的工作人员介绍，主线流程在20小时左右，低价位显然是为了招揽更多的玩家尝试。

Konami：主打《PES2009》 GC08

Konami展台的《职业进化足球2009》试玩，配备了改良版的X360手柄，全新的十六向十字键，操作时精确度和手感明显提升，荧光绿也很漂亮。Konami一共准备了6台试玩机，PS3两台，X360四台，大家普遍关心的拖慢问题基本不存在了，不过游戏的两个版本还是会出现一些丢帧状况，PS3版本要稍多一些。

Wii平台的格斗游戏《恶魔城 审判》，试玩版有三个人物可选：西蒙 · 贝尔蒙特、阿鲁卡多和玛丽亚，一旁的工作人员讲，德拉古拉伯爵会作为可操作角色登场。游戏人物可以挑选一种次要攻击方式，比如圣水、十字架、斧头等。西蒙 · 贝尔蒙特使用鞭子，攻击的距离比较远。游戏操作方式还算顺手，双节棍手柄负责移动、格挡和跳跃，挥动遥控器手柄的同时按B键是主要攻击，按A键则是次要攻击。试玩版的场景分别是修道院和德拉古拉伯爵的议事厅，老玩家一定会感动不已，不过游戏激动人心的地方也仅此而已。作为一部对战游戏，在视角和打击感上表现得都很平庸，攻击套路也很简单，就是在场景中打转，找准机会进行B键攻击。让人哭笑不得的是，面对敌方使用的武器或场景中的物件时，玩家控制的角色经常能穿身而过。


■Konami展台的改良版X360手柄。



GC 2008 浮光掠影



▶索尼在莱比锡游戏展上重点推荐《潜龙谍影 4》。



▲红遍欧洲的索尼问答游戏《Buzz！》最新作的现场擂台 PK。



◀《GT 赛车 5 序章版》的试玩区，把一辆奥迪真车搬到现场做活招牌。



▲EA 展台上的这个大球会不断收缩膨胀并变幻颜色，最佳展台非它莫属。



◀Capcom 试玩区的排队走廊设计得非常别致。



▶Midway 展台主题：欢迎来到拉斯维加斯！

Capcom：《街霸 IV》家用机版首次登台

Capcom 这一次并没有携《生化危机 5》参展，不过很厚道的带来了《街头霸王 IV》的实机试玩。试玩可选的人物有 16 名，网络票选冠军嘉米尚未加入，试玩使用的都是 X360 版。作为格斗游戏苦手，笔者上来选择了隆，他的连续技没有太大变化，比如近身时下中踢＋旋风腿依旧好用。新加入的 SAR 系统强调玩家对对手攻击招式的预判，比如在使用小升龙拳后利用 SAR 可以避免露出破绽。游戏画面非常精细，背景是活动的，除了围观的群众，在中华街场景还会有一群溜达的小鸡，军用机场则可以看到飞机引擎转动。3D 渲染的人物十分出彩，出招时紧绷的筋肉以及脸部表情的真实变化，相当有代入感，施展超必杀时的特写画面十分华丽，游戏的手感介于《街霸 2》和《街霸 3.3》之间，从完成度上看本作令人非常满意。说句题外话，搭配微软的改良手柄玩这款游戏，效果一定非常不错，可惜微软表态说改良手柄可能只会限量推出。



■《生化尖兵》与《街头霸王 IV》一左一右十分醒目。

EA：霸气十足

EA 或许是本届展会表现最风光的第三方游戏厂商了，携 25 款作品亮相，其中不乏超级大作。在登陆平台数量和游戏类型两方面，显得霸气十足。本次展会 EA 宣布了同 Epic Game、id Software 以及须田刚一组建的蚱蜢工作室的合作计划。有分析家预测 Activision Blizzard 合并的协调效应将在今年底初步显现，这标志着游戏产业的规则也在悄然改变，在这个加速发展的商业社会，独自研发、渐进式业务扩展的“保守”模式或许已经不合时宜，跨越式发展战略有望成为主流。现在游戏产业对创新和拓展新市场趋之若鹜，新思路的产生着实不易，但转念想来，寻常的做法很可能就具有创新的影子，因此广结行业伙伴，引进别家经验，便是广开思路之源，应该说 EA 的上述举动就是秉承了这一理念。



■与蚱蜢工作室的合作成为此次 EA 的重点宣传对象。

笔者随后试玩了 EA 的《极品飞车 秘密行



动》，感觉本作彻底否定了前作《职业街头赛》的诸多新尝试，风格上明显回归《头号通缉》，继续演绎刺激的警车追逐和地下狂飙。试玩版重点展示了游戏的“公路战斗”模式，一条漫长的公路线连接着三个不同景色的区域，玩家需要在指定时间内，驾驶自己的车辆超越对手，还要小心提防公路上穿梭的其他车辆。该模式强调速度感，稍有不慎就会被电脑控制的车辆超过。值得一提的是，现场一位 EA 员工表示，制作组计划取消 X360 版类似“必须线上击败一名 EA 员工”这样的 BT 成就设定，考虑增加一些操作性和挑战性并举的成就。

重点新作试玩感受 《杀戮地带2》VS《抵抗2》



■《杀戮地带2》的试玩区外景。

在万众期待和远大目标的双重压力下，轻装上阵或许将成为额外的优势。在本届莱比锡展会上，索尼精心安排了《杀戮地带2》的试玩，不仅战斗流程长度超过20分钟，而且内容相当丰富。而《抵抗2》准备的试玩则显得有些漫不经心，芝加哥的楼巷战斗，玩家需要应付从四面八方而来的变异生物，整个场景毫无难度，不到六分钟便可以结束战斗，不但无缘体验同庞大的巨兽作战，甚至试玩版中不会出现第二种敌人。惟一的惊喜是前作敌人用色和背景色不易分辨的问题得到了有效修正。对比画面效果，《杀戮地带2》很难发现锯齿，动态光源和环境纹理都相当逼真、精细，而《抵抗2》的试玩版偶尔会有不易察觉的跳帧现象，不过《抵抗2》相对明亮的游戏场景可能比《杀戮地带2》的晦暗色调更容易被玩家接受。在进入《杀戮地带2》游戏时，笔者特意询问了现场人员试玩难度的设定，得到了“简单”的答复，不过即便如此，海尔星人近战的表现在更高难度下也难有脱胎换骨的表现，类似的问题还有射击手感。在射击手感的比较上，《抵抗2》的表现要略强一些，至少没有轻飘飘的感觉。《杀戮地带2》作为PS3平台的当家FPS大作，存在的任何问题和瑕疵都会被聚焦乃至放大。平心而论，游戏的整体表现：一流的画面，宏大的战场气势以及在诸多细节上的反复润色，对得起玩家三年多的等待！也许惟一的问题在于，《杀戮地带2》更像是一款集大成的老式FPS游戏，游戏的流程缺少电影式的表现手法和令玩家血脉贲张的戏剧性场景，而这恰恰是《抵抗2》看起来更为时髦的原因，60人联机对战、动态任务分配、经验积累和狂战士模式，尽管上述特性的实际效果还未被玩家检验，但目前流行元素更浓、背负压力更小的《抵抗2》，似乎已经占据了先机。







▲为了让观众不受会场噪音干扰，《吉他英雄 世界巡演》搞了一个隔音间。



▲麻布仔的身影不仅在会场随处可见，莱比锡街头都能看到它的身影。



▲巨大的Wall-E模型。



▲007的展台自然少不了香车美女。

游戏展会的战争

现如今，次世代战争的严酷市场环境和高昂成本，让游戏开发和产品创新变得日益艰难，游戏产业的从业者们非得拿出点生于忧患，死于安乐的生猛劲头不可。综观本次展会，人们最易忽视的那90%的群体，恰恰值得我们格外关注：他们就是独立游戏开放商，本次展会上很多制作团队还是在校的大学生，他们聚焦的开发领域主要是PC休闲游戏、NDS和PS2平台，游戏类型多为方块类、射击类或创意休闲游戏。尽管莱比锡组委会对他们参展做出了一系列的优惠举措，不过很多制作组由于资金短缺，只能通过共同组团的方式参展。这些独立游戏开发者，大多都是首次创业，他们保持着一种先天的热情和对游戏创新的强烈执著，但资金和技术上的乏力，始终在提醒他们“时事艰难”，群体的共性如同一片茂盛树林投射在地面上的阴影，而这，或许才是游戏产业的真正面貌。无论如何，他们的热忱与坚持，配得上鲜花与掌声，也许他们不能完全符合成熟的游戏市场的挑剔眼光，但谁又能否认这些刚刚起步的年轻人手中不会有颠覆的火种呢？

如果说本届展会始终缺少一些火药味，那么硝烟的味道或许弥漫在会场之外。前不久，德国娱乐软件协会宣布将在2009年的科隆举办游戏展会：GamesCom，展会主管Olaf Wolters公开宣称莱比锡的住宿和市政设施，已经无法满足规模日益壮大的游戏展会的需求，而科隆作为欧洲著名的展览会城市，完全有能力举办欧洲的顶级游戏展。莱比锡市长Burkhard Jung回击说，莱比锡在服务、环境和交通方面表现出色，将在未来几年继续在基础设施建设上追加投资。莱比锡游戏展组委会在展会期间也高调宣布，第八届莱比锡游戏展将在明年8月19～23日召开。两个城市游戏展会间针锋相对的竞争，可以视为资源和权益分配不均的缩影。莱比锡游戏展真正成为首屈一指的行业盛会，首先要摆正自身位置，“唯我独尊”实不可取。与游戏厂商建立共同的利益纽带才是上策，同时应积极维护与本国娱乐软件协会的关系，参与到行业规则的制定过程，保障自身的商业利益，在做到不吃独食，重视话语权的同时，要想真正赢得长远的斩获，还是要张扬“Enjoy Games”的个性优势，才能迈出真正坚实的发展足迹！

家用机版两名追加角色参战确定！

小野制作人开发状况直击！

《街霸Ⅳ》的制作人小野义德可能玩家们还不太熟悉，他与“《街霸》系列”很有渊源，曾经参与过《街霸ZERO》和《街霸Ⅲ》这两个系列的音乐音效制作，而在4代则一跃成为制作人。在街机版开发完成后，小野和他的团队也就理所当然地接手《街霸Ⅳ》家用机版的移植工作。在以下简短的访问中，我们可以了解一下《街霸Ⅳ》家用机版目前的一些情况。

记者 小野先生，你和开发人员最近在忙些什么？

小野 主要集中于家用机版《街霸Ⅳ》的开发工作。因为FANS的希望，所以我们正在为家用机版追加一些新的内容，追加角色就是其中比较重要的一项。目前已经确定让弹和飞龙加入，追加工作正在顺利开展中。

记者 弹和飞龙的使用感觉是怎样的？你们是如何设计的？

小野 我们希望把追加角色的操作感觉设计成与以前系列中十分接近，这样对于玩家来说才更有意义。但同时，因为《街霸Ⅳ》本身的系统比较新颖，所以他们在本作中的表现也需要进一步调试。

记者 我们对弹的挑衅很感兴趣。(笑)

小野 是啊，弹有着让人“狂热”的操作感，用起来是那种“就算很弱也拚命想要赢”的感觉，我们也希望把弹的这种角色特性重现。挑衅是弹的一个标志，我们当然会用心去表现。

记者 在FANS的投票中，让嘉米和豪鬼等角色的登场呼声非常高啊！你们是怎么考虑的呢？

小野 是啊，FANS的热情让我们感动，所以我们也正是以FANS的需求来考虑追加内容的。但同时，也正因如此，团队内部在具体实现哪些内容上有分歧，不过我们还是希望FANS保持期待，我们会尽量大努力实现你们的愿望。

记者 家用机版的发售日期已经定下了吗？

小野 呵呵，不好意思，因为目前家用机版的开发进度只是30%左右，所以具体的发售日还定不下来。不过开发团队会全力以赴，争取让成品早一点和大家见面。



■豪鬼并不是家用机版独占角色，在街机版中已经确定会作为隐藏角色登场。

STREET FIGHTER Ⅳ

文 胜负师 美编 木仙

街头霸王Ⅳ	Capcom	格斗
多机种 STREET FIGHTER Ⅳ		日版
发售日未定	1～2人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄未定

关于《街霸Ⅳ》，我们已经陆续公布了不少情报，而街机版目前已经在日本正式投放街机市场，受到了不少玩家的好评，相信明年的斗剧名单上会有《街霸Ⅳ》的身影。而Capcom也在近日公开了PS3、X360版本的独有内容，虽然目前探明的家用机版开发度不高，公布内容也不多，但同时，移植版的特别追加内容肯定不止两个新角色，今后必然会依然陆续公布足以让FANS惊喜更多的家用机版原创内容。从这个角度来说，好菜不能一口气上完，让我们先来看看“开胃菜”是什么吧！（本期游戏光环DVD中收录了《街霸Ⅳ》的动画宣传片，值得一看。）



▲《街霸Ⅳ》的动画宣传片中出现了少年时代的隆，Capcom为《街霸Ⅳ》拍摄专门动画的可能性较高。



火引弹 DAN

于《街头霸王ZERO》中初登场的火引弹(有译“丹”)一直以搞笑人物的身分存在，其招式性能之差让人哭笑不得。Capcom设计弹这个的角色，是用来恶搞当年对手SNK的，《龙虎之拳》里没有气槽时发不出手的虎煌拳与丹的我道拳有九成相似，丹的挑衅技中有一个挑衅动作模仿的是坂崎由莉。不知道弹会不会在本作中展示其“真正”的实力。当然，这个可能性微乎其微。



▲豪鬼已应FANS的要求加入到游戏中，不知道下一个追加角色会是谁呢？是嘉米还是樱？



飞龙 FEI LONG

《街霸Ⅱ》发展到16人时加入的新角色，其身分是香港的动作片明星，无论是长相还是招式，都是在向一代功夫巨星李小龙致敬，飞龙也是2D时代，最接近李小龙的游戏角色之一。飞龙并没有波动系的招式，通常以连绵不断的拳技压制对手，具有无敌时间的火焰脚对空，连拳攻击的节奏变化让人防不胜防。不过，《街霸Ⅳ》的系统毕竟出现了比较大的变化，飞龙能不能再次实现这种连续压制的打法还是未知数。

©CAPCOM U.S.A.,INC.ALL RIGHTS RESERVED.



嘿，伙计 你身后好像有一群丧尸！

DEAD RISING
ゾンビのいけにえ

文 炎骑士 美编 anubis

丧尸围城 丧尸的祭品	Capcom	动作冒险
Wii Dead Rising ゾンビのいけにえ		日版
2008年冬季	1人	售价未定
对应周边未定		

自从玩过 X360 版的《丧尸围城》之后，每次逛大型购物广场的时候我就会不由自主联想到这款游戏。要知道这可是小炎接触的第一款次世代游戏，至今我的脑海里还能清晰地浮现出那成群结队的丧尸布满整个购物中心的壮观景象。对于任何一个从“《生化危机》系列”一路玩过来的老玩家来说，这款游戏的出现不仅仅意为着“丧尸”这个主题被进一步“发扬光大”，更重要的是，高自由度的游戏系统和丰富多彩的武器道具允许玩家在广阔的空间中充分发挥自己的想象力。总而言之，玩出花样来是这款丧尸题材游戏的亮点所在。那么，对于现在这款转战到 Wii 上的移植作品，究竟会有一些什么样的变化呢？请大家继续往下看！



一样的故事，不一样的经历

既然游戏平台从 X360 变更为 Wii，那么我们自然可以想象得到画面的缩水和同屏角色数量的减少。但事实上这款游戏的表现却要比我们所想象的要出色许多。除了活用 Wii 的独特操作机能之外，游戏中丧尸的数量并没有被大幅度削减，就算是原作的老玩家，也依然可以继续体会在丧尸群中杀出一条血路的爽快感！此外，鉴于原作中的操作并不适于动作游戏苦手和新手玩家，游戏制作小组还专门对主人公的动作判定进行了一些调整，在确保游戏性不变的前提下，游戏操作的难度得到了进一步降低。如果你曾经因为原作那略显生涩的操作而浅尝辄止，那么这款新作将绝对可以让你体会到在成堆丧尸中穿梭腾挪的奇妙感受。





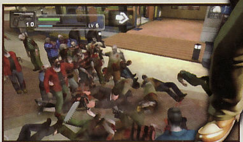
体力表现方式的变更

体验过原作的玩家应该还记得，X360 版中的体力计量方式是以一个个黄色是小方块来表现的。当弗兰克在受到攻击之后，这些小方块便会呈现出残缺或者整个变得灰暗；在进食之后，这些表示体力的黄色方块便会回复原状。游戏中存在的升级系统还可以令弗兰克在不断战斗后提高体力上限。

对于这一次移师至 Wii 上的新作，角色体力的表现形式发生了一些变化：原作中表示体力的一个个小方块被 Capcom 惯用的“血槽”计量方式所代替，不仅如此，在血槽的一旁还多出了对当前装备武器的显示。这样的变化虽然看似微不足道，但却更为直观和实用，对于众多“卡饭”来说，这样的体力显示方式也显得更为亲切。

挥动你的 Wii 遥控器给丧尸致命一击！

我们可以想象，通过双节棍遥控器的体感式操作，主人公弗兰克的冒险将显得更为逼真。从目前移植的信息中可以确认，游戏中为我们准备了两种控制方式：其一是具有更高代入感的体感操作方式；其二则是传统的按键输入指令方式。如果玩家喜欢通过挥动遥控器的方式来对付敌人，那么弗兰克便会迅速抄起手中可用的家伙招呼面前的丧尸；如果你在频繁挥动控制器之后想放松一下已经酸痛的手臂，那么就老老实实坐在沙发上，用按键的方式遥控弗兰克继续作战吧。





▲看看主人公弗兰克身上的装备吧！从扫把到高尔夫球杆，从平底锅到霰弹枪，这款游戏让玩家真正明白了什么才叫作物尽其用。

©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

也许你对《古墓丽影 传奇》还有很多遗憾的地方，虽然它也有X360版，但由于本身是为PS2开发的游戏，因此并没有达到次世代的应有画面水准。现在完全为次世代主机贴身打造的《古墓丽影 地下世界》距离发售日越来越近，在莱比锡游戏展中公布的试玩DEMO已经是非常接近完成形态，以泰国丛林为背景的试玩关卡让人们看到了真正的次世代《古墓丽影》！

前回报道概要

《古墓丽影 地下世界》以玛雅神话为背景，讲述在玛雅历最后5天，通往地下世界的通道就会打开，劳拉由此展开一场新的冒险。游戏使用全新引擎打造，将带给玩家一个高度互动性的世界，玩家对场景造成的任何损坏都将是永久性的，战斗系统也更为复杂。

TOMB RAIDER UNDERWORLD

地下世界的大门即将开启

古墓丽影 地下世界	Eidos	动作冒险
多机种 Tomb Raider Underworld		美版
预定2008年11月18日发售	1人	59.99美元
对应主机为PS3、X360、PS2、Wii、NDS，本文为PS3/X360版		对应玩家年龄：未定

寻找雷神之锤

劳拉父亲临死前发现了某古文明遗迹的线索，跟着这条线索，劳拉来到了地中海某处。本作的第一关就是从该遗迹开始。对该遗迹进行调查之后，劳拉发现了新的线索：挪威神话中的雷神之锤。她发现这种具有强大力量的武器真正起源并非挪威神话，为此她前往与雷神之锤存在某些关联的世界各地进行调查。地中海关卡之后紧接着便是泰国关卡，具体位置是在泰国西海岸。刚开始时，劳拉坐在一艘珊瑚礁附近的小艇上，可以看到清澈湛蓝的海水，水底还有鲨鱼。

上岸之后，紧接着是控制劳拉爬上岩壁，攀岩的时候可以看到本作采用了新的智能镜头系统，根据劳拉的动作以及周围的场景，镜头有时会给劳拉的面部表情一个特写，有时又会以独特的镜头角度展现壮丽的风景，惊险的动作与场景令人屏息。



▲攀爬时会将最美丽的景致呈现给玩家。

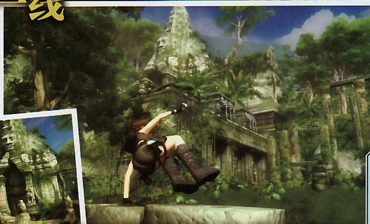


Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Limited 2008. Published by Eidos, Inc. Developed by Crystal Dynamics Inc.

高空跳跃 生死一线

制作人表示《古墓丽影 传奇》太注重动作，《古墓丽影 周年纪念版》又太讲究解谜和探索，本作则是会融合这两作的精华，同时引入自己的一些新特点。在场景中奔跑跳跃时，在哪个时点起跳对于"《古墓丽影》系列"来说可谓是关乎生死的重要判断，而在本作中，当劳拉准备起跳时，会将一支手臂下垂，这时就表示可以安全起跳，不至于因跳跃力不足而从高空中坠下摔死。因此在本作中玩家要养成时刻关注劳拉手部动作的习惯。

在游戏中，当玩家有重大发现时(例如眼前出现一座宏伟的神庙)，将会有符合当前画面的音乐响起以营造氛围。在很多重要时刻，玩家可以从突然变得激昂的音乐得知目前的处境。





这里是冒险家的天堂！

肾上腺素大爆发

水晶动力工作室为了最完美地呈现泰国丛林的感觉，专门派了几位摄影师前往柬埔寨，拍摄了大量照片，捕捉了丛林场景中的各种细节，将其作为贴图使用到各个关卡中。本作中泰国丛林的逼真度将令人叹为观止。

但是在这个美丽的丛林中同样危机四伏。丛林中有一些猛虎，他们的AI极高，会逃过各种障碍物追逐劳拉。对付他们的武器有自动步枪、麻醉枪等。本作在战斗中引入了肾上腺素的概念，只要用枪成功击中任何目标，就可以积累肾上腺素，而消耗肾上腺素，就可以做出极为精彩的射击动作，将猛虎这种低级别的对手一枪毙命。这种"肾上腺素时刻"有点像前作中一些需要玩家根据画面提示按键的紧张时刻，不同之处在于，在本作中玩家在这种紧张时刻下依然可以完全控制劳拉的动作。在本作中，肾上腺素的使用将会极为频繁，是本作的一个重大新概念。在游戏界面中可以看到弹药数、HP和肾上腺素值。在非战斗状态下，这些界面都会消失，带给玩家一个没有界面的游戏环境。



▲据劳拉所述，湿婆神与某神秘蜥蜴人种族Naga有关。



▲在"肾上腺素时刻"可以做出一些平常看不到的动作。



■美丽而充满神秘感的场景令人遐想。

现场感受



莱比锡游戏展媒体活动日当天，劳拉的最新官方模特Alison Carroll亮相Eidos展台，她曾是一名普通的前台秘书，不过有着12年的体操比赛经验，这使得她的的形体和镜头感相当完美。不过不要认为扮演劳拉，只需要轻松的摆pose或是露出迷人的笑容。根据Eidos员工的介绍，现在她每周都会进行6次健身房锻炼，还要参加英国特种部队SAS的生存、半自动武器使用以及格斗训练，为了更好的模仿劳拉的言谈举止，还要参加专业的考古学课程。Alison Carroll的出现，让整个Eidos展台都躁动起来，媒体记者们蜂拥而至，我特意选择了某个角度，顺利拍下了这张照片！随后，我身旁的一位记者喊了声劳拉的名字，Alison Carroll扭过头冲他微笑了一下，看得出来，她已经很好的适应了自己的角色转换。

《地下世界》在莱比锡展会上提供了"泰国海岸"关卡试玩，最直观的变化还在于画面提升，蓝色海面的效果很逼真，浪花拍打着暗礁，玩家甚至可以看到海面下游弋的鲨鱼(可以攻击鲨鱼)。劳拉的衣服被海浪打湿，随后会被海风吹干，类似的细节表现值得称道。次世代级别的劳拉形象显得干练、苗条，局部比例也比较正常，如果玩家一气呵成的完成相关动作，劳拉敏捷的身手、飘逸的辫子以及曼妙的身材，看上去非常赏心悦目。场景中劳拉需要不断攀岩跳跃，感觉这代作品比较强调动作元素，她现在可以一手抓着藤蔓，另一只手进行射击。当悬崖距离过远时，劳拉甚至会拒绝执行玩家的跳跃命令。在《地下世界》中，劳拉可以很容易的锁定敌人，如果装备双枪，甚至可以同时锁定两个敌人，选中后会同时开火。在试玩版中出现了蝙蝠、老虎和蜥蜴三种敌人，老虎类似前作中的猎豹，蜥蜴可以翻过矮墙，向劳拉喷射毒液。

[文：特派记者 李沐洋]

此前相关报道 第一报 VOL.198 P44-P45

Prince of Persia

卡通渲染技术从PS时代末期开始出现，到现在已经有差不多10年的时间。也许你会认为在次世代主机上，这种画面技术进化空间最小，那肯定是因为你没有见过《波斯王子 奇迹》。在莱比锡游戏展中，育碧公开了一段新影像，这段影像打破了人们对于卡通渲染的传统印象，毫无疑问，它已经把这种不算新鲜的技术抬高到了一个新的层次，将你带到一个梦境般的幻想世界！



前回报道

《波斯王子 奇迹》是系列的新开始，将有更浓的神话色彩，故事背景是黑暗之神阿里曼即将冲破封印，它的"蚀"之力量从伊甸园中流窜到全世界，正在将世界各地变成黑暗世界。玩家要操纵王子以及他的女性伙伴艾莉卡阻止"蚀"的蔓延。本作不再有时间倒流的功能，王子依靠"爪"实现飞檐走壁。

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

波斯王子 奇迹（暂名）		Ubisoft	动作
多机种	Prince of Persia		美版
	预定2008年11月18日发售	1人	59.99美元
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

以不变应万变

《波斯王子 奇迹》使用了《刺客信条》的Anvil引擎，动态的关卡结构是其最大特色，根据玩家闯关顺序的不同，同样的关卡会呈现完全不同的形态。根据玩家的行动，这个神话世界会不断发生变化，使其具有极强的重玩价值。

与之相对，王子的能力却是自始至终保持不变，没有武器需要升级，也不会获得什么新技能。那么玩家该如何应对后期越来越强大的BOSS呢？艾莉卡是关键因素。艾莉卡的能力是会不断成长的，游戏刚开始时，她的魔法力量极弱，随着游戏的进行，需要获得特定的新魔法才能前往新地区。消灭了一个地区的BOSS之后，王子和艾莉卡就会前往"沃土"，它的标志是有一座发出蓝光的灯塔。沃土是让"蚀"消融，让大地重获生机的发源地。只要艾莉卡双手接触沃土，使用她的魔法，立刻就会驱散乌云，令草木生长万物复苏。恢复生机的地区会产生众多的"光芽"，这些发光的球体可以用来换购新魔法。你也可以回到一个地区收集光芽，这时由于"蚀"已经不复存在，因此这些地区不再有危险的陷阱，但是仍然有不少考验王子动作技巧的地方，寻找光芽时可以发现一些新的秘密路线。



▲某个关卡中，建筑物墙面上到处分布着红色的魔法圆盘，艾莉卡获得了特定的魔法之后，就可以将这些圆盘作为空间传输点，带着王子在各圆盘之间瞬间移动。

▼作为伊甸园守护者一族的惟一后人，艾莉卡是让世界恢复生机的关键人物。



▼这次王子终于可以在天花板上奔跑了。



Hunter

本作的BOSS之一，与其他BOSS一样，他是由"蚀"幻化而成，普通武器无法对其造成伤害，因此需要借助艾莉卡的能力。Hunter会随着游戏的进行不断进化，获得新的能力，因此战斗的难度会越来越高。



此前相关报道 第一报 VOL.205 P46-P47

©2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

自由漫游于神话绘卷之中





▲某些场景谜题可能会令你手足无措，只要使用艾莉卡的“罗盘”魔法，就可以为你指引详细的前进路线。

◀宫崎骏的动画电影是本作场景设计的最大灵感之一，从这些场景中你可以明显感觉到宫崎骏式幻想情调。

卡通渲染的极致表现！



虽然本作使用的是《刺客信条》的引擎，艾莉卡和王子的动作显然比艾泰尔敏捷得多。抓准时机按键跳跃、掌握在垂直墙壁上奔跑的技巧，这些作为“《波斯王子》系列”主要特色的游戏元素同样是本作的要点。双人行动将会让这种核心游戏要素带来完全不同的感受，某些单人无法通过的地区，通过两个人的动作配合就可以轻松通过，专设的“艾莉卡键”让玩家随时都可以借助艾莉卡的能力。

由于本作没有杂兵战，除了与BOSS战斗外，玩家绝大多数的游戏时间都是花在场景中的跳跃移动，这就需要有精美的场景带给玩家强烈的视觉享受。在游戏过程中，玩家将会始终有置身于画卷之中的感觉，而且本作采用开放式关卡架构，不像过去那样需要严格按照特定路线前进，玩家可以在这个美丽的世界中自由探索。艾莉卡同时还充当着地图的作用，她的“罗盘”魔法可以放出一道光束，指引玩家前进的方向，避免玩家在探索过程中迷路。

根据环境而变的战斗系统

战斗永远都是一对一的BOSS战，镜头会拉得很近，近到就像是一款格斗游戏。战斗中经常会有一些非常有电影感觉的时刻，比如在王子与Hunter的武器首次碰撞在一起时的镜头特写，画面甚至会有一刻短暂的定格。

手柄右手方的四个按键在战斗中都有其特定作用，比如你可以连按5次艾莉卡键，她就会跳出来快速连续攻击敌人。或者你也可以按三次剑击键，然后按一次艾莉卡键，最后再按一次剑击键，虽然这听起来与传统的“连续技”概念相同，但是育碧表示这并非玩家印象中的连续技，因为你每次按键，王子与艾莉卡的动作都会根据当时的情景而有所不同，同样的键位组合在不同的情景中将会是完全不同的动作。

每个BOSS都有四种可能的变化形态，每种形态都有不同的攻击类型。在玩家的攻击过程中，蚀会从BOSS的身上不断脱落，针对不同的变化形态，需要采取对应的战术。将一个BOSS打败之后，它就会向世界放出一种新的敌人或陷阱。也就是说，你每打败一种敌人，就会在这个世界中增加一种新的“蚀”。因此接下来的地方就会更加困难，需要对付的蚀的类型更多。

每一个招式都会有无穷变化！





▲王子攻击中途召唤出艾莉卡，二人配合会使战斗变化无穷。

▶战斗中会有一些非常独特的镜头，电影感十足。

永远不会GameOver？

“这次的《波斯王子》肯定是年度最佳游戏的候选作品。”

——美国IGN网站



本作虽然没有了时间倒流的能力，但是玩家也不用担心一个小小的操作失误就Game Over。当你没有跳过一个平台，从高处落下时，艾莉卡就会用魔法将王子接住，然后将他移动到安全之处（其实就是上一个Checkpoint）。在战斗中，艾莉卡也会通过各种方式让王子免于战死，这实际上与以往的时间倒流功能类似。

极品飞车 秘密行动

多机种 竞速 ■Need For Speed Undercover ■美版 ■EA ■预定 2008 年 11 月 18 日发售

本文所介绍版本为 PS3、X360 版

飞驰电掣般的无间风云！

《极品飞车 秘密行动》是这个竞速名作系列最新作，游戏照例将跨越多个平台，同时对应 X360、PS3、PS2、PSP、Wii、NDS、PC 和手机。相比前作《职业赛道》对竞赛的要求，本作更强调任务、剧情和娱乐性。而一直以来热衷于真人版游戏过场和性感代言人的 EA 近来再次打出大手笔，宣布由近来人气颇高的好莱坞女影星 Maggie Q 为游戏代言并将在游戏过场动画里担任主要角色。



■在飞驰电掣中体验全新的追缉快感。

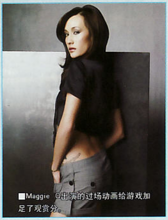
新要素

EA 公司首席执行官 Riccitiello 确认，《极品飞车 秘密行动》将包含许多 2005 年《极品飞车 地下狂飙》中的游戏要素，追求刺激的追车、黑市赛车和高速公路大战。据悉，这种风格上的转变，很大程度上与 Black Box 工作室终于得以摆脱长久以来一年一款续作的循环有关。在游戏中玩家们将在高速公路上进行赛车，躲避警车并战胜对手，逐步深入一个国际犯罪组织的秘密行动并最终将其摧毁。这部新游戏宣告了高度紧张的警车追逐游戏模式的回归，这将会让《极品飞车 热力追踪》的粉丝再度感动不已！

新明星

Maggie Q 中文名为李美琪，长着清秀东方面孔的她是一名美越混血儿，自进入好莱坞打拼以来，人气度不断攀升，尤其是在《碟中谍 3》和《虎胆龙威 4》中扮演主要角色后，已经位列好莱坞一线女星阵容。

Maggie Q 在游戏中扮演一位性感的联邦警探 Chase Linh，带领玩家打入地下彪车世界执行秘密任务，力图将操纵黑市赛车的国际犯罪集团一网打尽。她表示对这种将电影和游戏结合起来的新尝试十分感兴趣，她平日玩游戏并不多，不过一旦喜欢上某个游戏，就会沉迷其中。



■Maggie Q出演的过场动画给游戏加足了观赏分。

新引擎

本作是由 EA 旗下 Black Box 工作室全力开发，这家由 EA 在 2002 年收购的位于加拿大温哥华的游戏公司公司曾为 EA 开发过“《SKATE》系列”和《极品飞车 街头狂飙》。

据工作室的开发人员称，本作采用了一个全新的图像引擎，为的是保证在这种高速竞技的游戏中，还能让玩家感受到无以伦比的精致画面。Black Box 把这个引擎叫做“英雄驾驶引擎”，这是该工作室历时一年潜心开发的全新图像引擎，这个引擎不仅是注重对车辆的刻画，对于环境的描绘也是不遗余力，从左边这张游戏截图中就可看出这个引擎的威力。



■游戏的场景刻画达到了令人匪夷所思的程度。

生化危机5

多机种 动作射击 ■Biohazard 5 ■日版 ■Capcom ■预定 2009 年 3 月 12 日发售

本文所介绍版本为 PS3、X360 版

低调出展莱比锡 点滴细节再曝光

经过 E3 2008 的爆炸式的宣传后，本次莱比锡展会上《生化危机 5》并没有再向我们公布更多具体的新要素，本次莱比锡展出的内容几乎与 E3 2008 完全相同，官方照例提供了 2 个关卡的游戏的试玩，仅此而已。不过，只要你是一位长期关注《生化危机 5》的玩家，你还是能从这次展会的预告片中捕捉到一些新细节。

首度曝光的夜战场景

虽然在游戏发表初期，制作人一再强调《生化危机 5》将营造烈日下的恐怖，不过我们真的无法想像一个没有黑夜的“生化”。在本次莱比锡展宣传片中，官方第一次向我们展示了游戏的黑夜场景。在空旷的广场上，无数的变异暴民和焚烧物充斥了整个场景，这让整个游戏看起来更像是《生化危机 4》。在预告片中，克里斯与希娃两人来到了一个如同花坛的地方，这个神秘场景在之前的预告片中出现过多次，这里难道就是病毒的发源地吗？



■借助微弱的光线，黑夜中的敌人个个手持利器或炸药围攻过来。

恐怖感还会存在吗？



■隐藏中洞穴中的神秘祭坛，难道这里就是病毒最初的发源地吗？

或许我们早就不再认为《生化危机》是一款恐怖游戏了，自从 4 代之后我们就把游戏归类于动作射击游戏。然而在最近接受记者采访时，制作人竹内润却还在向我们强调：因为从计划开始我就参与到游戏当中了，所以我知道游戏的全部内容。基本上在游戏的前半部我们把它设计成偏向动作类的游戏，但是我们并没有忘记这是个恐怖游戏，所以游戏的后半部分会变得恐怖。最终，游戏会变得越来越恐怖……

不管游戏变得如何，《生化危机 5》可以说是明年 3 月次世代平台上最炙手可热的超级大作，从目前公布的情况来看，游戏没有让我们失望的理由。

穿旗袍的女子

最值得引起我们注意的就是这个一直没有露过正脸的女人。在新的预告片中她惊慌失措的从屋子里逃了出来，犹如大白天见到鬼一样失魂落魄。神秘女子一头金色的长发保持了最初公布时的设定，而她的牛仔裤却换成一身红色的旗袍。我们至今都不清楚她是谁，但根据合理的推断，她很可能就是 2 代中威廉博士的女儿雪莉。这次 Capcom 让这个女人在我们面前晃了一下，纯粹是为了吊 FANS 们的胃口。接下来我们只能等待 TGS 公布更多的内容了。



■神秘女子与系列人气女角色艾达王的着装几乎一模一样。

火影忍者 破碎的羁绊

X360 动作冒险 ■Naruto: The Broken Bond ■美版 ■Ubisoft ■预定 2008 年 11 月



命运对决的重现！

还记得去年由育碧制作发行的《火影忍者 忍者的崛起》吗？这款移师海外的系列作品凭借着次世代主机强劲机能的保驾以及高度忠实原作的细节描写，曾经吸引了大批的原作支持者。现在，它的续作已经正式公开，这就是《火影忍者 破碎的羁绊》。如果你对原作十分熟悉，那么不难从副标题中猜出游戏内容的大概。没错，本作正是节选自佐助投靠大蛇丸的那一段故事。在原作中，为了向哥哥复仇，佐助走上了投靠大蛇丸的邪路，鸣人与同伴们则开始了追击佐助的冒险历程，可以说这是原作漫画第一部中最精彩的部分。

有了去年开发《忍者的崛起》的经验，想必现在的育碧已经积累起了大量的制作经验，对故事的把握和各个细节的刻画应该会有进一步的提高。虽然从目前公开的游戏画面中无法看出系统方面的进化，但可以肯定的是，新作对原作中最精彩桥段的再现程度应该是相当高的，特别是鸣人那眼花缭乱的分身，绝对可以让老玩家们热血沸腾！



怒火战车

多机种 动作 ■Rage ■美版 ■id Software ■发售日未定

本文所介绍版本为 PS3、X360 版



■本作最大的卖点就是 id Software 第五代引擎的画面表现。

id Software 再次掀起引擎革命！

《毁灭战士 3》刚发售时，由于首次使用了 id Software 的第四代引擎，因此拥有在当时可谓无敌的游戏画面。现在 id Software 正在开发他们的第五代游戏引擎，对应的首款游戏就是《怒火战车》，这款游戏真的可以实现更新换代般的强烈画面进化吗？

《怒火战车》讲述一颗小行星撞击了地球，人类无法阻止，只能将一些精英转移到了地下掩体。一段时间之后，这些躲在地下掩体中的人类重新来到了地面，他们正准备重建地球，但是他们却发现地球上的生物并未在行星撞击中彻底灭绝，在沙漠废墟深处，出现了一些变异人，他们时刻都在寻找猎物……

《怒火战车》是一款结合战车与射击的动作游戏。在这个末日世界中，除了变异人外，地面上还有一些大灾难的幸存者，他们建造了简陋的城市，而玩家扮演的无名主角是从地下掩体出来的人类精英，他看到的是灾难之后各种新势力的互相倾轧和争夺。玩家将会前往各城市，了解各个势力，不断推进剧情。

与 id Software 以往的游戏不同，《怒火战车》将会非常注重情节，带给玩家有丰富剧情的、电影般的游戏感受，同时玩家也有充分的自由，今后可能会引入对话选择系统，玩家的行为将会导致多种结局。驾驶在本作中将会占很大的比重，汽车也是可以改造的，而且可以收集多种汽车。在车身上搭载各种强力武器作战是本作的主要乐趣之一，甚至可以与朋友共同乘坐一辆汽车，一人负责驾驶，另外一人负责射击。

另外制作人卡马克表示，本作的容量非常巨大，只有蓝光才能装得下。而 X360 版无论如何压缩，至少都要三张 DVD，但是微软对于多碟装的游戏会征收更高的权利金，因此 id 只能损失画面质量将游戏勉强压缩到两张 DVD 中。除非微软能够在权利金条件上做出让步，否则 PS3 版的画面将会比 X360 版更出色。

阿尔法协议

多机种 动作角色扮演 ■Alpha Protocol ■美版 ■Obsidian ■预定 2009 年 2 月

本文所介绍版本为 PS3/X360 版

当王牌特工遭遇角色扮演

《阿尔法协议》是今年三月世嘉公司联手《无冬之夜 2》的开发商 Obsidian 一起制作的以现代谍报为题材的动作角色扮演游戏。我们故事的男主角是一名前特工——迈克尔·托顿。由于某种未知的原因他遭到了中央情报局的驱逐，开始了自己隐秘的冒险之旅。

用多种方法来完成任务

在最近的德国莱比锡游戏大会上，我们也见识了这位年轻特工潜入美国驻莫斯科大使馆上的一次行动。看起来开发小组在开发这款独特的动作角色扮演游戏方面，有不少独特的想法。



■游戏战斗的火爆程度和动作游戏无异。

由于大使馆的门口守卫森严，玩家可以有多种方法进入，比如你可以径直走到守卫面前用游戏的“对话姿态”系统和警卫聊聊天，如果对话的情绪掌握得好的话，便可以轻松地直接进去。

如果你是一个喜欢潜入的玩家，也可以在使馆周围遛遛寻找一下其他的隐秘入口。当然你还可以采取强行突破的方式直接干掉守卫。不过这样你也是要付出代价的，游戏中你可能会和多方势力合作，如果海军发现你杀了他们的人，对你以后的任务恐怕就会采取拒绝合作的态度。

学习技能，大展身手

进入使馆后，你会发现尽管外面守卫森严，里面早已被人翻的一片狼藉。在这里我们的迈克尔遭遇了神秘的 G22 组织的特工。一场战斗也就在所难免了。 本作尽管有各种角色扮演类型的特征，比如有丰富的对话系统和技能升级系统，但是战斗部分同样设计得比较有意思。你可以像动作游戏一样，在战场上自由的奔跑、射击、寻找掩体，或是在接近敌人之后进入肉搏的战斗。你甚至还可以趁敌人不备，悄悄的摸到背后消灭他们。这点和之前上市的《谍影重重》游戏版颇为类似。

游戏中玩家可以通过各种技能的升级来提高迈克尔的战斗力。比如如果你升级了你的“致命一击”技能，你就可以用更为精密的十字准心精确的打击敌人身上的某一个点。可以大大提高你的杀敌效率。迈克尔还有一项名为“子弹风暴”的技能，可以迅速射出比普通射速快得多的子弹。此外你还可以运用被称为“连锁射击”的技能发动子弹时间，在慢动作状态下同时向多个敌人发起攻击。

灵活伪装，获取情报



■近战中可以直接展开肉搏。

游戏中迈克尔·托顿还会像很多超级特工一样有自己的避难所，看过电影《史密斯夫妇》的玩家大概不会感到陌生。他家里的每一样日常用品似乎都有着另一种功能，即便是普通的碗柜里也可能藏着一个微型军火库。你可以在家中为托顿先生装备好下一个任务的武器，并且做好各种衣着、面部的伪装。伪装在游戏中非常重要，假设你需要去某个街头的小角落找人挖出情报的话，你最好穿得休闲一点，那样你会更容易让人放下戒备，套出你想要的东西。当然如果某个家伙油盐不进的话，那最好掏出枪来给他点颜色看看。

在你的家中还会有电视机，你可以时不时的看看新闻频道，那里通常会有对你行动引发各种事件的报道。

和很多欧美的角色扮演游戏类似，不同的选择会让你在后面的游戏中得到不同的结果。游戏中会有一个任务让你去中东寻找一个武器商人纳斯瑞，你可以选择放走他或是除掉他。如果你放走他，你的特工荣誉度就会受到影响，但好处是随后的任务中你可以随时联系他买卖武器。如果你干掉了他，你会获得新的技能，这让你在之后威逼敌人时，更容易得到你想要的东西。

尽管公布不久，其实《阿尔法协议》早在 2006 年初就开始了设计工作，所以 Obsidian 预计在 2009 年的 2 月正式推出这款游戏。对应平台包括 X360、PS3 和 PC。

EyePet

PS3 模拟育成 ■EyePet: Your Virtual Pet ■美版 ■SCEE ■预定 2009 年内发售

虚拟宠物至高境界

过去几年来 SCEE 一直在不断完善 EyeToy 技术，之前曾经公开了能够让玩家绘制的图案直接变成 3D 图像在游戏中使用的惊人技术，现在应用这种新技术的第一款游戏终于公布了，这是一款宠物育成游戏，在莱比锡游戏展中并没有获得太大的关注，但是只要是注意到它的媒体无不为其无穷可能性而惊叹，它也许将成为 PS3 在 2009 年里的又一个超新星！

在《EyePet》中，你可以任意创造一头自己喜欢的宠物，然后和它一起玩。这个小家伙就像真实的宠物一样，会"感应"周围的环境，并作出反应。通过摄像头，你可以触摸电视中的小宠物，你可以在它的身上挠弄，而它会像真实的宠物一样翻滚并作出愉悦的表情。扔一颗球到它面前，它会先躲开球，然后好奇地上前打量。更有趣的是，你可以在白纸上画出任意物体，摄像头将其识别之后，就会即刻转化为 3D 物体，然后你可以用手柄操作该物体与小宠物一起玩。

任天堂已经通过销量达 2000 多万套的《任天狗》证明了宠物育成游戏的巨大市场，而《EyePet》可以说是目前为止创意最惊人的宠物育成游戏，它就相当于你在电视机里养的一只真正的宠物，让你通过摄像头进入到电视屏幕中和它一起玩耍。因此自从它的宣传影像公布后，在网络上引起了强烈反响。现在距离发售还有一年的时间，索尼有很长的时间可以给它加入无穷的新创意，它也许将成为明年圣诞商战期间为 PS3 拓展家庭市场的杀手锏！



▲用笔画出的汽车即刻转化为3D的汽车活了过来，还可以用手柄操作，是不是有种神笔马良的感觉呢？



□这么可爱的小猴子，你不想马上领养一头吗？



□你可以给小猴子添加各种服装，还可以任意改变它的皮毛颜色。



◀用手触摸小猴子，它会在桌子上翻滚，一脸享受的表情。



□这游戏在画面上没有什么提升。

吉他英雄 世界巡演

多机种 音乐 ■Guitar Hero: World Tour ■美版 ■Activision Blizzard ■预定 2008 年第四季度发售

本文所介绍版本为 PS3、X360 版

豪华装备点燃世界巡演

《吉他英雄》发展到今天还能靠什么吸引玩家呢？厂商自然有办法让欧美痴迷于它的玩家再度心甘情愿的掏腰包。

《吉他英雄 世界巡演》虽然没有再次冠名为 4，不过我们完全可以把它看成是游戏的正统续作。在本作中，厂商为该系列配套推出了豪华装备，它们包括无线架子鼓、吉他、耳麦等，并且游戏增加了多音轨工作室模式和强化版的多人在线模式。之前《摇滚乐队》就是以一套豪华的设备冲击《吉他英雄》的客户群，但这次《世界巡演》重磅推出的吉他控制器将会重新设计，新外设架子鼓包括两片鼓镲和一个重低音的踏板，三个鼓面相比《摇滚乐队》的 5 片更大，鼓的弹力更好，反应速度和灵敏度都更高。这一下就把《摇滚乐队》比了下去。



□这就是游戏的配套外设。

另外，游戏在曲目上更是邀请大牌乐队加盟，官方称其为"最大牌乐队的主打曲目"。比如 Van Halen、Linkin Park、The Eagles、Sublime 等等，所以游戏无论从硬件还是软件上都给予了玩家无限的期待，同时给予了对手极大的压力。

摇滚乐队2

多机种 音乐 ■Rock Band 2 ■美版 ■MTV Games ■预定 2008 年 9 月 14 日发售

本文所介绍版本为 PS3、X360 版

依靠强大曲目占领市场

过去，《摇滚乐队》凭借玩家扮演乐队中包括吉他、贝斯、架子鼓和主唱在内的所有成员为卖点，建立的第一个全乐队的可控阵容的音乐游戏，从而成功杀入市场与"《吉他英雄》系列"分庭抗争。然而音乐游戏最大的价值最终还是取决于游戏收录的曲目本身，所以在 2 代中，厂商打出了曲目制胜的底牌。

对于热爱 80 年代到 90 年代流行于世界乐坛的朋克金属乐队的人来说，"GUNS AND ROSES"的名字可谓如雷贯耳，而《摇滚乐队 2》将收录"枪花"经典曲目的消息则是本作最大的筹码之一。为了让 1 代玩家继续游戏，《摇滚乐队 2》将支持玩家把 1 代的全部曲目拷贝到硬盘中进行。据官方透露，《摇滚乐队 2》的游戏光盘中将收录将近 100 首曲目，由于 X360 的容量限制，官方将会把剩余的 20 首放在 LIVE 提供给玩家免费下载。X360 版将比 PS3 版率先推出。官方最近宣布，年底《摇滚乐队 2》将提供近 500 首的歌曲供玩家下载。



▶2 代附带的吉他控制器也是非常的精致。



▲由于是一边弹一边唱，所以画面上表现出了很多信息。

边境之地

多机种 主视角射击 ■Borderlands ■美版 ■2K Games ■预定 2009 年第一季度发售

［文：阳光成员 清国倾城］ 本文所介绍版本为 PS3、X360 版

末日战车！ 50 万种武器任你挑！

Gearbox 公司开发的《边境之地》按照官方的描述是一款“角色扮演射击游戏”（简称 RPS），玩家可以扮演战士、猎人或者车手，不同的职业带来完全不同的游戏体验。在多人合作模式中，可以通过职业的搭配弥补彼此的弱点。士兵是惟一一个不需要担心弹药的职业，因为它带有一个“数字背包”，可以随时产生无尽的弹药。

随着游戏的进行，人物升级之后，就可以学会新技能。武器有熟练度概念，经常使用的武器可以在各个方面不断强化，例如换子弹时间更快。本作最强大的地方就是通过其零部件自动搭配生成系统，将会有 50 多万种武器可以使用，最后发售时的实际数字可能还会更高。在莱比锡游戏展中，制作人表示玩家可以一眼就看出哪些武器值得保留，当你走到武器前面时，各种武器的无数属性特点会简化为一些主要数据显示在画面中，而且光是从武器的造型就可以看出一二。例如枪管更长就代表瞄准更精确，而不同的颜色代表某些特殊属性，弹舱和瞄准镜等也都是一目了然。

还有一个独特的系统被叫做“换座”，在合作模式中，当你与其他玩家一起坐在汽车上的时候，可以与对方即时交换位置，比如让驾驶者转移为操纵炮台，换座的动作十分敏捷自然，其实与任天堂的《马里奥赛车 双重冲击》还有点异曲同工之妙。


■流畅的“换座”动作让玩家在双打模式中即时转换位置。


▲在武器种类上，本作可谓创造了新纪录。


▲本作也有角色扮演游戏似的探索要素和丰富剧情。

教父2

多机种 动作 ■The Godfather 2 ■美版 ■EA ■发售时间未定

本文所介绍版本为 PS3、X360 版

不朽电影名作再度游戏化！

EA 公司在前不久召开的公司年度股东大会上宣布，旗下开发小组已经秘密开始了根据著名小说及电影改编的同名系列游戏作品《教父》续作的制作工作，并保证《教父 2》将成为吸引高年龄层玩家的重要筹码。近日 EA 公开了游戏最新的开发图片，从画面上看本作相对前作已经有了全新的改变。


■游戏画面将比前作更加“阳光”，在光天化日之下使用暴力。

全新画面

前作那近乎写实的画面给玩家留下了非常深刻的印象，几乎所有电影中的人物都栩栩如生地再现于游戏中，尤其是马龙·白兰度的原声重现，令所有电影粉丝感动不已。



不过本作将采用一个全新的图形引擎，画面上将不再那么写实，但换来的是更加广阔的城市、更加丰富的画面、更多的同屏人数和更火爆的战斗场面。前作中比较受人诟病的车辆驾驶部分在本作将得到完全的改善，不仅驾驶感大为改善，并且在激烈的枪战中，车辆的受损程度也将有非常细致的表现。

同时，游戏中的过场动画也将完全由即时演算来表现，同时人物的配音也将尽量模拟原作中的人物声线，尽力使游戏保持系列原汁原味的感觉。

承袭原作

本作将完全遵照电影原作《教父 2》的剧情，并将与游戏的第一作有着紧密的关系。不仅电影中的一些名场面将完全重现，而且以前一些电影中没有展现出来的原著小说中的部分情节也将在游戏中得以体验。


▲游戏中需要扮演原作角色还是原创角色，目前还没有最后确定。

不过尊重原作不等于要遵守原作，游戏的自由度将达到一个空前的高度。融合了《GTA》和即时策略等多种游戏方式的本作将给予玩家充分的选择，无论你是按照游戏流程进行，还是希望按照自己的意愿进行，游戏系统都将根据你的进度调整游戏的进程，无论怎么玩都能获得最大的游戏体验。

革新方式

游戏的主要进行方式将结合《GTA》和即时策略游戏的特点，在整个城市中会根据不同的势力分为几个区域，而你的任务就是通过一切手段为自己的家族争取最大的势力范围。除了传统的《GTA》式的任务模式之外，你还要把精力放在经营家族生意上，无论是正当生意还是违法勾当，这都是维持你家族正常运转所必需的。

除了要打点手下和政府官员，对于友好势力也要时常照顾，生意方面也要经常有一些变动，另外还要给自己的行动配备武器装备……等等这些都需要你亲历亲为，想成为黑帮教父，并不是那么容易的。



▲游戏的策略画面将给予你实时的局势变化。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

新闻资讯 排行榜

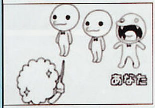
2008 年 8 月 11 日～2008 年 8 月 17 日

1 旋律天国 金 NDS

上周 3 位

リズム天国ゴールド

■Nintendo■2008年7月31日发售■音乐■3800日元



如果你仅仅认为本作是一款猥琐的节拍游戏那就大错特错了。虽然游戏中的人物和动作都有一种让人忍俊不禁的魔力，但是要想顺利过关，建议玩家还是戴上耳机再配合自己超强的节奏感来进行挑战，另外在关卡中获得好的成绩还能得到金币，用来开启游戏中的隐藏要素。

本周：136 637 套　累计：479 926 套

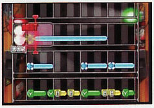
升降	排名	游戏名	发售日／厂商／类型	销量	平台
↓	2	梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	■2008 年 7 月 31 日发售 ■SEGA ■动作角色扮演	◆本周 74039 套 ◆累计 563969 套	PSP
↑	3	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	■2008 年 7 月 17 日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 73747 套 ◆累计 1092383 套	NDS
↑	4	Wii Fit Wii フィット	■2007 年 12 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 46506 套 ◆累计 2475137 套	Wii
↑	5	马里奥赛车 Wii マリオカート Wii	■2008 年 4 月 10 日发售 ■Nintendo ■竞速	◆本周 36174 套 ◆累计 1692463 套	Wii
↓	6	火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑 ファイアーエムブレム 新·暗黑龙と光の剑	■2008 年 8 月 7 日发售 ■Nintendo ■策略角色扮演	◆本周 35308 套 ◆累计 180213 套	NDS

7 大合奏！兄弟乐团 DX Wii

上周 1 位

大合奏！バンドブラザーズ DX

■Nintendo■2008年6月26日发售■音乐■4800日元



本作摆脱了音乐游戏一层不变的玩法，除了使用各种乐器来演奏歌曲外，“卡拉OK”、“自创曲目”等模式都能让玩家与游戏产生足够的互动。利用游戏最大支持8人的共享功能，玩家可以随时与好友一较高下，而官方定期推出的下载曲目也是保持玩家游戏热情的一大法宝。

本周：24 237 套　累计：273 628 套

升降	排名	游戏名	发售日／厂商／类型	销量	平台
↑	8	太鼓之达人 七岛大冒险 めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	■2008 年 4 月 24 日发售 ■NBGI ■音乐	◆本周 19557 套 ◆累计 273239 套	NDS
↑	9	实况力量棒球 15 实况パワフルプロ野球15	■2008 年 7 月 24 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 18670 套 ◆累计 139631 套	PS2

10 瓦里奥大陆 摇摆 Wii

NEW

ワリオランドシェイク

■Nintendo■2008年7月24日发售■动作■5800日元



游戏中无论是攻击敌人，还是解开谜题都需要摇晃Wii的遥控器手柄来完成相应的动作，尤其是单杠、单轮车等全新的辅助工具，配合瓦里奥猥琐的动作更是能起到绝佳的喜剧效果。利用在关卡中获得金币，玩家还可以在商店中购买地图等实用道具，以保证每个关卡的最大探索效率。

本周：18 331 套　累计：76 916 套

在榜单中停留了3周的《旋律天国 金》终于脱颖而出，成为了本周的销量冠军，而和往年同期的榜单相比，受主机市场饱和的影响，虽然Wii和NDS的游戏仍然占据市场的主导地位，但前100位软件的总销量却减少了近50000套。PSP游戏方面，《梦幻之星 携带版》的累计销量在本周突破了50万大关，到目前为止，包括“《怪物猎人》系列”三款作品和《危机之源 最终幻想Ⅶ》在内，已经有5款PSP游戏的累计销量突破了该数值。

2008 年 8 月 18 日～2008 年 8 月 24 日

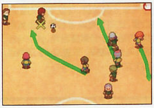
升降	排名	游戏名	发售日／厂商／类型	销量	平台
NEW	1	J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛 Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ	■2008 年 8 月 21 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 79375 套 ◆累计 79375 套	PS2
↓	2	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008 年 7 月 31 日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 56552 套 ◆累计 536478 套	NDS

3 闪电十一人 NDS

NEW

イナズマイレブン

■LEVEL－5■2008年8月22日发售■角色扮演■4800日元



游戏巧妙地将足球和角色扮演游戏融合到了一起，不但平时可以到处收集同伴来体验育成的乐趣，见证弱小队伍的每一步成长，实际进入比赛后，无论是进攻还是防守都需要用到传统“指令战斗”的方式来完成，甚至还有类似于少年漫画的热血必杀技演出来将比赛推向高潮。

本周：41 474 套　累计：41 474 套

升降	排名	游戏名	发售日／厂商／类型	销量	平台
↓	4	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	■2008 年 7 月 17 日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 32496 套 ◆累计 1124879 套	NDS
↓	5	梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	■2008 年 7 月 31 日发售 ■SEGA ■动作角色扮演	◆本周 31414 套 ◆累计 595383 套	PSP
↓	6	Wii Fit Wii フィット	■2007 年 12 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 30096 套 ◆累计 2505233 套	Wii

7 遥远的时空中 梦浮桥 NDS

NEW

遥かなる时空の中で 梦浮桥

■Koei■2008年8月21日发售■文字冒险■4800日元



作为光荣创社30年的纪念作品，除了保留推进主线剧情的常规方式外，游戏的大多数操作都针对NDS的功能进行了调整，不但可以在地图界面对着麦克风吹气来回避杂兵，战斗中还能对着麦克风喊出“声援”的话语来回复同伴的精神力，增加游戏的代入感。

本周：25 549 套　累计：25 549 套

8 西格玛倍音 NDS

NEW

シグマ ハーモニクス

■Square Enix■2008年8月21日发售■角色扮演■5200日元



游戏主要分为探索和战斗两个部分，如果对日文有一定的基础，寻找线索和推理都能让人发现游戏的亮点所在，再加上众多名声优的倾情演出，恋声癖玩家更是没有错过本作的理由。游戏的战斗相对来说比较薄弱，根据方向发动的攻击并没有凸显应有的策略性。

本周：23 076 套　累计：23 076 套

升降	排名	游戏名	发售日／厂商／类型	销量	平台
↓	9	马里奥赛车 Wii マリオカート Wii	■2008 年 4 月 10 日发售 ■Nintendo ■竞速	◆本周 19450 套 ◆累计 1711913 套	Wii
↓	10	大合奏！兄弟乐团 DX 大合奏！バンドブラザーズ DX	■2008 年 6 月 26 日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 15605 套 ◆累计 289233 套	NDS

本周比较让人意外的是《J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛》夺得了桂冠，虽然受系列作品开始向PS3等次世代平台转移的影响，首周销量7.9万只有前作(2007年8月发售)的一半，但是能在主机生存末期获得如此的成绩实属不易，同时也可见足球游戏仍然在日本地区拥有足够大的市场。硬件销量方面，本周所有的主机销量都创下了2008年以来的最低成绩，而之所以出现这种情况也与近期缺乏强势作品有很大关系。

数字燃榜

《遥远的时空中》系列作品盘点



▲名为《遥远的时空中 舞一夜》的剧场版动画，2006年夏季在日本公映，监制是曾参与过《犬夜叉》剧场版制作的著名导演筱原俊哉。

作为一款女性向恋爱游戏，“《遥远的时空中》系列”从初代开始就围绕着龙神的神子，描写在充满和风之美的异世界中，女主人公和负责守护神子的8位男性所展开一段段浪漫的爱情故事。和大多数同类游戏一样，由于游戏初期的影响力有限，所以为了提高女性玩家的关注度，负责游戏角色设计的水野十子也于2000年开始在月刊《LaLa》上进行漫画连载并获得了不错的反响，开始将游戏所涉及的领域逐渐拓展到动画、舞台剧等其他方面，而且到今年2月为止，根据游戏故事背景所创作的漫画单行本也累计发行了14卷，成为了日本游戏市场中最吸引女性玩家目光的系列作品之一。另外除了缠绵悱恻的故事情节，游戏的另一大亮点就是众多名声优的加盟，并且从初代开始就有固定的声优为游戏中的角色担任配音工作(4代除外)，再配合官方每年都会例行举办的各种见面会和造势活动，牢牢抓住了恋声癖玩家的心。下面就让我们一起来看看系列到目前为止发售的所有作品，不知道国内的玩家玩过其中几款呢？

系列作品一览

名称	发行时间	平台
遥远的时空中	2000.4.6	PS
遥远的时空中2	2001.9.28	PS2
遥远的时空中	2002.8.23	GBA
遥远的时空中 桌面游戏	2003.6.26	PS
遥远的时空中3	2004.12.22	PS2
遥远的时空中 八叶抄	2005.4.1	PS2
遥远的时空中 彩绘手箱	2005.4.1	PSP
遥远的时空中2	2005.6.30	PSP
遥远的时空中3 十六夜记	2005.9.22	PS2
遥远的时空中3 命运的迷宫	2006.3.23	PS2
遥远的时空中 舞一夜	2006.9.21	PS2
口袋剧本系列 在遥远的时空中 舞一夜	2006.11.30	NDS
在遥远的时空中4	2008.6.19	PS2/Wii

2008 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	8月11日～8月17日	8月18日～8月24日
1	PSP	2 611 418台	64 413台	47 604台
2	Wii	2 072 739台	53 036台	35 173台
3	NDSL	2 067 059台	78 666台	55 995台
4	PS3	640 497台	11 393台	9 020台
5	PS2	304 540台	10 168台	8 420台
6	X360	127 846台	7 358台	3 551台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年8月10日～2008年8月16日



1 麦登橄榄球09 X360

Madden NFL 09

■EA■2008年8月12日发售■体育■上周排位：－

游戏在单机部分保持了系列一贯的素质，激情的解说和精彩的回放都能充分调动玩家的情绪，而在人物建模和动作设计上，本作也比之前的作品有了很大的进步，一些细节上的操作也有可能成为制胜的关键；联机部分同样是很多玩家诟病的地方，单调的重复很难激发挑战的热情。

本周：709 955套 累计：709 955套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
2	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：－	426724套	426724套	PS3
3	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：－	256721套	256721套	PS2
4	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：－	159235套	159235套	Wii
5	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：－	98964套	98964套	PSP
6	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：2	70712套	1708224套	Wii
7	灵魂能力IV Soul Calibur IV	NBGI 2008年7月29日发售	格斗 上周排位：1	58774套	461063套	X360
8	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：4	47035套	2852083套	Wii
9	潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots	Konami 2008年6月12日发售	动作 上周排位：5	44444套	1218463套	PS3
10	灵魂能力IV Soul Calibur IV	NBGI 2008年7月29日发售	格斗 上周排位：3	41343套	277857套	PS3

2008年8月17日～2008年8月23日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：1	169679套	879634套	X360



2 无间战神 X360

Too Human

■Microsoft■2008年8月19日发售■动作角色扮演■上周排位：－

长时间的等待并没有让本作的最终素质达到玩家的预期，几乎不存在的打击手感成为了游戏最大的致命伤。如果要说游戏的优点，那估计就是看似老套的故事在最后反而给人不小的惊喜，而且被很多玩家忽略的联机协力作战模式反而比单人模式有趣得多。

本周：135 148套 累计：135 148套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
3	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：2	123323套	550047套	PS3
4	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：3	79070套	335791套	PS2
5	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：4	69904套	229139套	Wii
6	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：6	69483套	1819216套	Wii
7	潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots	Konami 2008年6月12日发售	动作 上周排位：9	52888套	1271351套	PS3
8	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：5	48591套	147555套	PSP
9	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：8	47365套	2899448套	Wii
10	灵魂能力IV Soul Calibur IV	NBGI 2008年7月29日发售	格斗 上周排位：7	40099套	501162套	X360

新闻资讯 排行榜

GOLDEN EYE | CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 多边形

某日中午吃饭的时候，和胜负师走在路上，他突然很感叹地说了句："唉，最近是游戏的淡季啊，没什么游戏玩。"下午回来整理这期黄金眼，发现还真是这样，本期黄金眼分数最高的居然是三个掌机游戏（这句话没有任何贬低掌机游戏的意思，不要误会）。

话说回来，我前几天也是无聊把《战神》一代又拿出来通关了一次，仔细品味一下发现和二代比还真是各有优劣，二代重流程，游戏时间长，而且基本没有走回头路，一代则是重谜题，有些谜题的设计相当经典，没有一点联想和推理能力还真是要被卡半天。PS3 的《战神III》已经公布了，真是很期待会进化到什么样子啊！



黄金珍藏 ×0 热血推荐 ×1

西格玛倍音



推荐玩家人群

●喜欢悬疑推理类题材作品的玩家。●具有一定的耐心的玩家。●想检验自己日语水平的人。

热血推荐 总分 24

■新概念推理游戏。

晴天

游戏的主要进行方式就是不断地搜集一种名为"刻音"的线索，之后通过推理来揭开一个个杀人事件的真相。虽然推理部分并不算复杂，但本作的世界观却有些阴晦，不懂日语的玩家可能会存在一些理解上的障碍。另外游戏的音乐和语音很不错，要赞一下。至于战斗部分么……基本可以无视了。

玛娜

本作的设定很有特色，推理的部分与角色扮演部分结合得比较紧密，大量精美的插画、美妙的音乐、精心雕琢的系统、独具创意的战斗都可以看出制作的用心，不过游戏的推理部分难度稍微有些偏高，游戏中的对话无法快速跳过也使节奏有些缓慢，总体来说并不适合不懂日语或是性急的玩家。

纱迦

游戏的音乐和人设都很不错，音乐又和战斗有关，女主角又会多种变身，可谓将游戏的卖点发挥得淋漓尽致。游戏的剧情不错，推理相当有难度，不过就算你推理不完全也能通关，只是敌人的强度会和推理结果有关，可以说是对于各种水平的玩家都照顾到了。不过语言不过关的话乐趣会大减。

■NDS■卡片■Square Enix■シグマ ハーモニクス■角色扮演■2008年8月21日■1人■无对应周边

英雄传说 空之轨迹 3



推荐玩家人群

●喜欢正统型角色扮演游戏的玩家。●热衷于游戏剧情和各种收集的玩家。●不在乎画面是否华丽的玩家。

总分 23

■送给正统角色扮演游戏爱好者的一份好礼。

玛娜

作为一款已经在电脑游戏爱好者中具有很高人气的作品，游戏的素质还是值得信任的，音乐效果令人满意，清新的风格与正统的系统值得推荐给所有角色扮演游戏爱好者。不过本作是系列的最后一部，对前两作中的许多谜团都做出了解释，如果没有玩过前两作可能会难以投入到游戏的剧情之中。

纱迦

对于系列老玩家而言，本作的剧情可能比前两作逊色，但系列以往众多角色的悉数登场弥补了本作在这方面的不足。游戏的战斗部分增加了一些新要素，节奏感和策略性都有所提高。鉴于该系列一贯不俗的游戏素质，所以推荐给角色扮演游戏 FANS 尝试一下，尤其是之前没有接触过 PC 版的玩家。

晴天

无论是剧情还是系统都有强烈的核心向，虽然没有玩过前两作也能轻松上手，但是错综复杂的人物关系和众多的同伴经常会让你感到手足无措，从而丧失体验剧情的乐趣。相反，如果你玩过前两作，你会发现本作对之前的很多剧情疑点都进行了解释，把握战斗系统精髓的同时也可以大大提高游戏的效率。

■PSP■UMD■Falcom■英雄传说 空の轨迹 The 3rd■角色扮演■2008年7月24日■1人■无对应周边

闪电十一人



推荐玩家人群

●对《足球小将》有爱的玩家。●角色扮演游戏爱好者但不擅长体育游戏。●喜爱热血剧情的玩家。

总分 23

■披着足球外衣的角色扮演游戏。

火云

如果你以为这是一款用触控笔操作的足球游戏或加入了足球要素的打怪升级的 RPG 就大错特错了。游戏很好地将足球和角色扮演这两大元素融入了游戏中，你甚至还可以在比赛中使用出真实足球经常出现的战术配合。当然。如果你不利用特技和道具，即便有再好的技术也很难获得比赛的胜利。

多边形

这是 LEVEL－5 推出的一款以足球为题材的角色扮演游戏。我们在通过漫画方式演绎的本作中不会感受到正常足球游戏所追求的真实感，取而代之的是各种各样热血的角色以及华丽的必杀技。系统部分的收集要素虽然很丰富，但比赛时那别扭的操作方式令人很不爽，玩起来总会觉得很别扭。

晴天

剧情中穿插的大量动画让整个游戏的热血度提升了一个档次，动画和普通画面的衔接也非常流畅。游戏的系统十分考究，众多的同伴和丰富的成长要素让喜欢培养的玩家乐此不疲。如果对体育游戏操作苦手也没有关系，使用触控笔操作比想像中要简单得多，即使是赛况激烈也不会让你感到手忙脚乱。

■NDS■卡片■Level－5■イナズマイレブン■角色扮演■2008年8月22日■1人■无对应周边

J联盟 胜利十一人 2008 俱乐部锦标赛



推荐玩家人群

●J联赛爱好者。●"《WE》系列"死忠。●等不及《WE2009》的玩家。

总分 21

■前作的数据更新版。

火云

用换汤不换药老形容这款游戏已经算是客气了，Konami 简直到了连汤都懒得换的地步，看来这个系列的重心已经转移到了次世代平台。游戏与一年前的前作相比基本上没有变化，模式、系统都如出一辙，主菜单的设计让人有倒退了 10 年的错觉。但游戏中 J 联赛的资料已经到了专业的程度。

Gouki

没有进步，只有改变，游戏的内核与《WE2008》保持一致，"一球成名"模式依然单调得让人提不起兴趣玩；游戏本身针对球员传接球的动作进行了细微的调整，总体来说感觉变化不大。而授权部分则大踏步后退，不但没有西甲和英超的授权，而且所有的球鞋也依然是游戏原创的，玩起来毫无投入感。

多边形

也许是 PS2 上"《WE》系列"的最后一作了（笑）。各球员数值按照 07－08 赛季进行了全面更新，操作感没有太大变化。一球成名模式有了不少改进，一开始增加了能力分配，上场机会也比前作增加不少，不会出现板凳坐穿的情况，只是经验值少得可怜，1 个赛季 50 多场的比赛才能升 2 点左右的能力。

■PS2■DVD－ROM■Konami■Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ■体育■2008年8月21日■1～8人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

N+



推荐玩家人群

●解谜游戏爱好者。●操作达人。●意志力强的玩家。

总分 21

火云

看似简单的线条和系统其实是一个圈套，游戏中后期关卡的难度绝对会让大部分玩家叫苦连天。其实这个一款非常考验玩家操作精度和想象力的游戏，当然有时也需要一定运气才能顺利通过关卡。虽然游戏将难度设置得非常高，但是面对着 200 多关的挑战，绝对能够激起喜欢挑战的玩家的兴趣。

炎骑士

终于领会了什么叫作不能以貌取人，在这款看似极度简约的游戏表面下，隐藏着的确实相当具有挑战性的一个个关卡。虽然没有复杂的世界观和曲折的故事作为衬托，但游戏的耐玩度并不会因此而降低。除了连贯的操作之外，你还要不断开动脑筋。想说自己是动作游戏达人？打穿这款游戏再说吧！

丁丁

这是一款随时都能拿得起放得下的游戏。关卡数众多，但每关都很短小，很适合现在的快节奏生活。各种层次的玩家都可以得到乐趣，单纯追求过关也好，挑战最速拿全金币也好，都挺有意思。游戏的画面和音乐相比 Flash 版毫无进步，多少有点让人失望。在掌机上玩会感觉角色比较细小。

■简单的线条，超高的难度

■PSP■UMD■Atari■N+■动作■2008年8月26日■1人■无对应周边

三国志大战·天



推荐玩家人群

●对卡片收集有执念的玩家。●喜欢精美人设的玩家。●希望在游戏中运筹帷幄的玩家。

总分 21

胜负师

不光是操作方式变更，使游戏更接近于街机，以 3 代为蓝本移植的本作在系统方面要素更加多样，强化后的单人模式耐玩度也有所增加，投入度优于前作。卡片丰富的丰富程度会是完美主义者的噩梦，只是限于机能和操作精度，NDS 版只能算是街机的简化版本，就策略性而言还有一定差距。

火云

将左右竖屏调整为上下屏幕，在操作时的确顺手了不少。游戏的操作部分与前作相比变化不大，但是模式和系统上却丰富了许多，难度方面也略有提升。故事模式耐玩度很高，玩家在攻略城池的同时还必须照顾到己方的领土。游戏最大的遗憾还是 NDS 的屏幕分辨率无法完全重现精美的卡片。

晴天

游戏的玩法延续了之前的作品，需要玩家结合卡片和战棋游戏的要素来进行战斗，而教学模式和战斗中的解说也对新玩家有很大的帮助，上手后就能体会到游戏巧妙的设计和极高的策略性。本作最大的改变就是大幅度强化了单人模式的内容，“战略之章”和“锻炼之章”各通关一次都需要接近 30 多个小时。

■横刀跃马，笔指天下。

■NDS■卡片■SEGA■三国志大战·天■桌面棋牌■2008年8月7日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

无间战神



推荐玩家人群

●能接受美式画风的玩家●喜欢科幻题材的玩家。●能忍受无聊BOSS战的玩家。

总分 20

丁丁

它除了保留美式角色扮演元素之外，几乎就是一款动作游戏，打斗部分比较流畅，射击部分不敢恭维，多数的 BOSS 战设计得都很无聊，缺乏技巧性和平衡性，相比之下杂兵战反而有趣得多。故事的剧情比较黑暗深邃，但表现手法比较青涩，不过游戏语言竟然可以选择简体中文，实在令人惊喜。

多边形

作为一款开发了两年多的美式动作角色动作扮演类游戏，游戏的情节部分居然如此薄弱，哪怕你玩到最后一分钟也完全提不起兴趣，简直是不知所谓。不过从游戏方面来说，技能树的设定给予了玩家很大的自由度，战斗方面也还马马虎虎，但远程攻击可算是个败笔，支持合作通关是本作的一个亮点。

星夜

两年前在 E3 上第一次玩到它时就没有什么好感，要手感没手感，要画面没画面。想不到又经历了这么久的时间，游戏质量竟然一点也没有改进。所谓的“史诗般剧情”也让人彻底失望，开发者似乎想要给游戏融入很多元素，可惜画虎不成反类犬，破坏了游戏的节奏。技能和武器还算多样，算是小小的亮点。

■辛苦通关后你会发现结尾还是一堆疑问。

■X360■DVD-ROM■Microsoft/Silicon Knights■Too Human■动作角色扮演■2008年8月31日■1～2人■无对应周边

雇佣兵 2 战火纷飞



推荐玩家人群

●喜欢破坏爽快感的玩家。●有条件和同伴合作的玩家。●喜欢美式幽默的玩家。

总分 20

丁丁

游戏给人的第一印象就是场景非常广阔，算是比较漂亮的，而且可以摧毁，你会很乐意扛着重型武器来享受爱轰掉它们的感觉。它的单人模式比较短，游戏的过程还是相当火爆的，但是过程中你会发现 Bug 有点多、敌人 AI 有点低。其实游戏的双人合作更有意思，同伴之间还可以互相复活。

多边形

可肆意破坏的场景是本作的特色之一，而且你会发现有时候你比较沉迷于这一点，毕竟游戏画面还是有一定水准之的。游戏另外一个亮点就是双人合作模式，和朋友一起大开杀戒还是挺爽的。不过敌人 AI 的问题比较大，似乎没有经过什么调整和雕琢，再加上一些头疼的 BUG，导致游戏的乐趣大为降低。

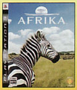
星夜

虽然剧情没什么亮点，但好在很多小地方都很有幽默感，能放松神经。菜单系统简单易用，没有太多创意，不过游戏性还算不错。画面是中等偏上的水平，爆炸效果非常华丽，只是人物动作略显笨拙。BUG 太多、AI 太差、任务设计太平庸，这些二线游戏的通病本作一样不缺，不过双打模式是它的一大亮点。

■开场就拿到榴弹发射器，知道该干嘛了吧。

■多机种■DVD/BD■EA/Pandemic Studios■Mercenaries 2：World in Flames■动作射击■2008年8月31日■1～2人■无对应周边

非洲



推荐玩家人群

●对非洲探险着迷的人。●喜欢索尼相机的人。●想接触全新类型游戏的人。

总分 19

纱迦

画面还算过得去，但离现实世界中生机勃勃的非洲大陆就差得太远了，无论是场景还是动物都未能达到乱真的地步。如果单纯当作游戏来玩的话，游戏的要素还算丰富，收录的生态辞典尤其不错，让我们对未来的中文版充满了期待。不过全程无语音以及玩法的匮乏注定使其难以获得高分。

火云

理想与现实的差距就是这大，看来以目前的技术想要展现非洲大陆丰富的地表和植被还非常困难。一款强调画面的游戏结果却在画面上出了问题，实在非常遗憾，观察远处场景的动物会感觉到明显的掉帧。游戏最大的亮点算是照相机系统，凭着索尼那几款单反相机就能吸引到不少摄影爱好者。

多边形

不要把本作当作一款游戏，因为它实在是缺乏游戏的一些基本要素，即便游戏中对索尼 α 系列相机的拟真达到了很高的程度，但却令人失望的画面只能让人越拍越没劲。不过与《国家地理杂志》合作的庞大资料库却是相当珍贵，收录了非洲大地几乎所有物种的详尽资料，光凭这个买一张也值了。

■索尼相机广告专用游戏。

■PS3■BD■SCE■Africa■动作冒险■2008年8月26日■1人■无对应周边

PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER™

新赛季开始了，你准备好了吗？

本作的代言人 小天王梅西

阿德里亚诺→C罗→梅西，再加上欧文、法布雷加斯等区域性的代言人，这就是近年来《PES》代言人的更换轨迹。2007～2008赛季毫无疑问是属于C罗的，希望小天王梅西也能够接过C罗的交接棒，顺风顺水地站在世界足坛的顶峰。

罗比尼奥转投曼城、贝尔巴托夫变身红魔！随着9月1日最后两笔重量级交易的完成，闹了一整个夏天的转会故事终于告一段落，2008～2009赛季的欧战将从此走上正轨。AC米兰、巴萨、皇马的首轮失利就好像是电影大片前的精彩预告一样，在告诉我们这个赛季的欧洲大陆将是多么的精彩纷呈。而对于我们球迷玩家来说，"踢球、玩《WE》、周末看场好球"的三部曲终于又回来了！新赛季开始了，你准备好了吗？

职业进化足球2009 PRO EVOLUTION SOCCER 2009	Konami	体育
多机种	1～7人	欧版
预定2008年10月 对应机种为PS3、X360		售价未定

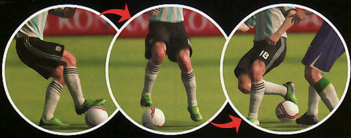
文 Gouki
美编 NINA

是进化还是革命已经不再重要，总之PES2009将是Konami的雪耻之作

新增动作



这个大幅度的扣球动作也是新增的，看起来像是射门取消之后再扣球的连贯动作。



在首支游戏宣传片中出现的新动作"转身拉球过人"，动作流畅一气呵成，并且很有隐蔽性。

在过去的10个月里，我们共同经历了一个刻骨铭心的次世代版（PS3/X360）《PES2008》（即《WE2008》，两版本在系统上无甚区别，下同）——这么多年来，这个系列都是呈"螺旋状"进化的趋势，前一作强调什么，下一作就削弱什么，这已经成为了一个定势，但总的来说整个系列依然是在发展中求进步，可是不争气的《2008》给玩家们的遗憾远远大于惊喜，拖泥带水的动作既磕磕绊绊又软弱无力，连续传球几乎成为不可能完全的任务，不合理的身体接触判定的惟一结果就是犯规不断，比赛很难保持流畅度，你很难从这个次世代版本中找到与PS2版一样的操作感，制作组似乎在追求更细腻动作与保持爽快感这两者之间迷失了方向，惟一可以肯定的就是画面还算是基本达到了次世代的要求，可惜游戏又存在回放时画面拖慢掉帧的现象……当然了，还有那个可以完全被忽视掉的联网对战功能，有谁试过流畅地在网上打过一整场比赛吗？

《2008》不争气，大家进而都对《2009》也充满了疑问，一方面，对《2008》的不满转化成了对下一作的期望，希望能够早日玩到新作，但另一方面又担心时间不够一不小心又给弄出一个半成品来，很是矛盾。眼看着老对手《FIFA》日新月异，在近一年的时间里，Konami的制作组选择了埋头苦干，将《2008》的游戏设计理念彻底推翻，保留下来的只有游戏引擎，那个"几乎不能玩"的在线模式当然也是回炉重做，他们要为这个系列雪耻正名，让玩家们重拾信心！

©2008 Konami Digital Entertainment

新增了什么？改变了什么？

《PES2009》一定会比《PES2008》强，这是世人都知道的，毕竟《2009》是站在一个不那么高的起点上。你对《2009》有什么样的具体期望？幸运的是我们不用等到游戏正式推出了，在前不久的德国莱比锡游戏展上，就展出了《2009》的试玩版，根据以往的经验，这个时候推出的试玩版与正式版可以说不会有太大的区别，根据我们收集到的游戏情报，游戏主要将会有如下变更点：



★《2009》将成为英格兰国家队的官方游戏，同时，包括英格兰队的主场新温布利大球场在内的20个新球场将出现在《2009》当中，这与英格兰现役国家队里越来越多的游戏玩家不无关系。
★球场边将会出现液晶大屏幕显示。
★完全重新设计的菜单以及游戏界面，更加清晰直观。在游戏过程中可以随时查询当场比赛的数据。
★超过60首背景音乐，并且游戏支持导入MP3作为游戏的背景音乐或者观众的加油呼喊声。
★通过自定义，可以把球场雷达放置在屏幕的任何地方。
★编辑模式再度强化，增强了自己绘制球队标志的功能，球鞋、球衣的编辑功能也大幅加强。
★一系列的真实球鞋品牌的授权，据称将包括NIKE、adidas以及PUMA。
★彻底告别画面丢帧、拖慢的现象。
★增添了更多球星的特殊动作，已知的包括梅西的带球以及C罗那标志性的主罚定位球的动作。
★更加容易做出各种假动作，动作间的衔接将会更加自然流畅，球员会自动做出一些小动作来控球。从现场的试玩影像来看，高水平的球员似乎可以自动做出各种动作来躲避对手的抢断，而并不仅仅局限于系列前几作中的"靠住对手护球"或者是跳起来躲开对手的铲断。
★改进了物理引擎，球的运行轨迹更加真实，不再像前作那样有时碰来碰去像打乒乓球。
★按键的即时响应更加精准，不会出现按键延时或者记忆之前按键的情况，一切以球员实际完成动作为指标来进行响应下一步的操作。
★根据按键时间长度来决定抢球的力度。
★天气会直接影响足球的运行，包括风力、下雨下雪对地面摩擦力的影响等等。
★会有强烈的"回旋球"出现，弹地之后的表现也和现实中的"回旋球"一样。
★技术与敏捷程度决定球员是否能够很灵活地做出假动作以及身体的晃动。
★球员在比赛中会边跑动边招手示意要球，被绊倒失去身体平衡后会用手撑住地面继续前进；死球之后、犯规之后的动作也会更加丰富。
★电脑AI进一步加强，CPU球队的战术会根据场上的形势不停改变。
★全新的手动传球系统，门将的AI也经过了调整，不会出现前作中那种无谓的失误。
★射门变得更加困难，射门球员的身位以及状态将在很大程度上决定最后射门的准确程度。
★游戏的画面质量与前作基本相同，但强化了光影的表现，使得整个画面的表现力要超过前作，在比赛当中，根据时间的变化，日照效果也会随之而变化。
★球员的造型经过重新制作，拟真度更高，比如贝克汉姆脖子上的纹身也能看到。
★新增"一球成名"(Become a legend)模式，也就是曾在近两作的《J联盟WE》当中出现过的单人模式"FANTASY STAR"的海外版本，玩家要选定一名球员，体验从普通球员成长为世界巨星的全过程；和《J联盟WE》一样，球员的位置属性只能是前锋或者中场球员，换句话说，这个模式其实就是《J联盟WE》"FANTASY STAR"模式的次世代版本。
★玩家可以把在"一球成名"模式中培养出来的球员与其他玩家进行在线的交流，包括在线的合作或者对战等等，还可以上传精彩的比赛回放与朋友分享。
★大师联赛新增"忠诚度"的设定，一份好的合同能让球员的忠诚度得到提升，如果球员对合同不够满意，状态就会持续低迷。
★比赛的节奏与速度经过了调整，感觉与PS2版更加类似，不再像《2008》那样软绵绵的乏力感。
★在线对战模式经过了重新制作，最多可以支持在线的2 VS. 2。
★通过事先的设定，可以实现在比赛中固定操作两三名球员(比如左路的后卫、边前卫和前锋)，其余球员交由CPU或者其他的联机朋友来控制。







这就是C罗招牌式的罚球动作：退后数米、双腿分开、全神贯注地盯着足球、深呼吸、小碎步、加速，最后用正脚背打门，球在空中几乎是不旋转但却带有强烈的下坠弧线，太奇妙了……



本作新增的英格兰温布利大球场。



关于《2009》的登场球队

英超

●只有曼联、利物浦获得授权
●新增升级的西布朗维奇、赫尔城、斯托克城三支球队
●去掉降级的伯明翰、德比郡、雷丁三支球队

西甲

●西甲不再被授权，但有消息称西甲的球队将继续保持完全授权的状态。
●新增升级的努曼西亚、马拉加、希洪竞技三支球队
●去掉降级的皇家萨拉戈萨、穆尔西亚、莱万特三支球队

意甲

●继续完全授权
●新增升级的切沃、维罗纳、博洛尼亚、莱切四支球队
●去掉降级的恩波利、帕尔马以及利沃诺三支球队

荷甲

●继续完全授权
●新增升级的沃伦丹、海牙两支球队
●去掉了降级的SBV精英、芬洛两支球队

法甲

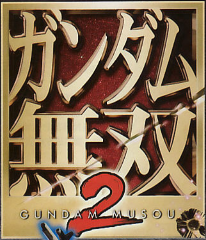
●继续完全授权
●新增升级的勒阿弗尔、南特、格伦诺布尔三支球队
●去掉降级的朗斯、斯特拉斯堡、梅斯三支球队

其他联赛

●获授权球队：(丹麦)赫尔辛基、罗森博格、布隆德比、哥本哈根、(苏格兰)凯尔特人、格拉斯哥流浪者、(比利时)安德莱赫特、布鲁日、(希腊)雅典AEK、奥林匹亚科斯、帕纳辛那科斯、(葡萄牙)波尔图、本菲卡、里斯本竞技、(瑞典)AIK索尔纳、哥德堡、哈马比、(土耳其)贝西克塔斯、费内巴切、加拉塔萨雷、(克罗地亚)萨格勒布迪纳摩、(波兰)克拉科夫、(捷克)布拉格斯拉维亚、布拉格斯巴达、(罗马尼亚)布加勒斯特星、克卢日CFR Cluj、(塞尔维亚)贝尔格莱德游击队、贝尔格莱德红星、(乌克兰)基辅迪纳摩、顿涅茨克矿工、(俄罗斯)莫斯科中央陆军、莫斯科斯巴达、圣彼德堡泽尼特、(巴西)国际、(阿根廷)河床、博卡、(瑞士)巴塞尔。
●去掉了拜仁慕尼黑队。

国家队

●完全授权球队：比利时、克罗地亚、捷克、英格兰、法国、希腊、爱尔兰、俄罗斯、意大利、荷兰、葡萄牙、苏格兰、塞尔维亚、西班牙、瑞典、土耳其、美国、阿根廷、巴西、墨西哥、加纳、科特迪瓦、澳大利亚、日本、韩国



早就已经猜到光荣会以高达为题材继续推出《无双》新作，却没有想到游戏的开发速度居然有这样快！当玩家们还沉浸在PS2版《高达无双 Special》所带来的无尽欢乐时，继承了无双之魂的新作已经悄悄地准备登上舞台。依然是性能强劲的PS3平台，依然是热血沸腾的宇宙世纪战场，究竟飞舞在苍穹之上的高达会带来怎样的惊喜呢？

无双华彩，高达再临！

多机种	高达无双2	NBGI	动作
	ガンダム无双2		日版
	2008年12月4日	1～2人	7800日元
	对应机种为PS3、X360及PS2，PS2版售价为6800日元		

文 炎骑士 美编 木仙



阿姆罗·雷

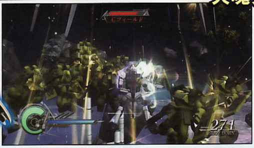
隶属地球联邦军外围舰队——朗德贝尔队的首席驾驶员，拥有极为高超的驾驶技术和丰富的作战经验。在有着"夏亚之乱"别称的第二次新吉翁战争中，他的目的就是竭尽全力阻止夏亚企图将地球变成一颗死星的计划。

ν高达 RX-93 ν-GUNDAM

由阿姆罗亲自进行基础设计的高达型机动战士，是UC0093年地球联邦方面性能最为强悍的机型。机内采用了精神感应骨架等若干新技术，武器方面则选择了以往被吉翁方面广为采用的浮游炮作为主要作战武器。

ν高达参战决定！

再现第二次新吉翁战争时的大魄力场面



不过，玩家们将在这款新作中圆梦，彻彻底底地体会一番成为"新人类"的感受。凭借PS3过人的机能，ν高达和萨扎比将会具备史无前例的出色表现。无论是浮游炮发动时的各种效果还是对各种机体动作的把握，都会在最大限度上还原甚至超越原作经典。

系列老玩家应该还记得，在前作中收录了从初代《高达》一直到《ZZ高达》的这段区间的故事、人物和机体，而作为演绎了"宇宙世纪"最动人一幕的《逆袭的夏亚》则未能出现在游戏中。

登场人物介绍

随着《逆袭的夏亚》正式登场，原作中的角色自然也会有不少的戏份。这其中不仅仅有作为一线角色的阿姆罗和夏亚，更有许多性格各异的配角。



布莱德·诺亚

隶属地球联邦军外围舰队——朗德·贝尔部队的指挥官，亦是旗舰拉·凯拉姆号的舰长。

哈萨维·诺亚

布莱德·诺亚的长子，为了躲避战乱而前往宇宙来到父亲身边，是一个有理想有抱负的少年。

凯拉·苏

隶属朗德·贝尔队的王牌驾驶员，其丰富的作战经验和驾驶技术已经凌驾于大多数联邦驾驶员之上。

阿斯特纳基·门德兹

战舰拉·凯拉姆号上的首席机械师，拥有丰富的机械整备经验，布莱德与阿姆罗的亲密战友。

珍·艾基

隶属朗德·贝尔队的技术士官，负责ν高达的开发和技术维护工作，同时也是阿姆罗的女友。她为ν高达的最终完成倾注了许多心血。

©创通・サンライズ



◀ν高达的飞翅浮游炮具备对复数敌机进行攻击的能力。

▼还可以像原作中那样在机体周围形成力场防护罩抵御敌人光束兵器的袭击。

加入与巨型机体的战斗，场面更加令人热血沸腾！



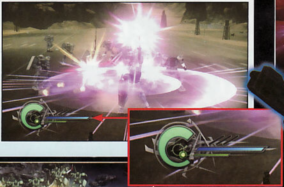
《高达》的世界观中不仅有被广泛采用的机动战士，更有体形巨大、威力惊人的机动装甲。在新游戏中，玩家终于能够如愿以偿，与这些巨型机体一较高下。不过，熟悉原作的玩家自然清楚，这些巨型机体往往拥有更高的攻防性能，想要在遭遇战中击败如此巨大的对手，只能凭借灵活的跑位战术才能智取。



■萨扎比与ν高达的宿命对决将在本作中重现！

与前作极为接近的计量槽

熟悉前作的玩家可以从目前已知的游戏画面中得知，游戏中的计量槽依然沿用了老的设定：圆弧造型的计量槽代表推进消耗；蓝色计量槽代表机体耐久度；下方的绿色计量槽则代表无双SP攻击的能量消耗。看来，光荣对于前作中的计量槽设定还是颇为满意，因此在这一次的新作中并没有作出更多的变化。这样一来，已经熟悉前作系统的玩家完全可以轻松上手。





■萨扎比的浮游炮同样具备对复数敌机攻击的能力。



■可以看得出，在进入格斗战时，萨扎比的光束军刀具有较大的攻击判定。



萨扎比 MSN-04 SAZABI

整合了新吉翁最高科技成果的高性能机动战士，不论在防护性、攻击力、机动性等各个方面都是同时代中的佼佼者。作为夏亚的专用机型，萨扎比全身覆以醒目的红色，武器方面亦搭载了作为新人类标志性武器的浮游炮。



娜娜伊·米盖尔

新吉翁军的高级作战参谋，不仅负责夏亚统帅的作战统筹，还照顾他的日常生活。

珂丝·帕拉亚

缺少亲情的豪门少女，拥有极高的新人类潜质。因过度迷恋夏亚而加入了新吉翁军。

乔尼·伽斯

新吉翁的王牌驾驶员，同时也是强化人。不过由于技术的进步，他的精神状态要稳定得多。

蕾森·施奈德

新吉翁军的机动战士队长，同样是王牌驾驶员。虽然自身不是新人类或强化人，但驾驶技术和作战经验十分丰富。

夏亚·阿兹纳布

新吉翁军的最高统帅，拥有传奇般的一生，同时也具备匹敌阿姆罗的作战能力。为了从根本上制裁腐朽的地球联邦政府，他不惜背上成为历史罪人的坏名声，发动了这场旨在让地球寒冷化的残酷战争。

无责任猜想 接触过前作的玩家一定会记得，游戏中除了那些出自动画作品的MS之外，还有先后在PS3的初代以及PS2上的《Special》中出现了原创机体——武者高达和武者高达MK Ⅱ。由此我们可以断定，新作中必然会出现诸如“武者Z高达”或者“武者ν高达”之类的强力机型！

文 玛娜　美编 NINA

世界的沉睡即将结束



■这是位于茧下方的地底湖，在这里或许隐藏着什么视脉冲的居民为危险人物的秘密？

最终幻想 X III	Square Enix	角色扮演
多机种 FINAL FANTASY X III		日版
预定 2009 年	1 人	售价未定
对应机种为 PS3、X360		对应玩家年龄未定

在前段时间举行的DK Σ 3713中，一直以来都被密切封锁着消息的《FF X III》终于公布了最新的影像与场景，除此之外，还正式公开了本作预定在2009年内发售，同年3月还会在《FFVII 降临之子 完全版》中附赠本作的体验版。在本期中，我们就将为大家介绍最新的影像和资料中告诉我们的一切，另外，这次公布的画面也是自2005年游戏开始制作以来首次公开的实际游戏画面，想要一窥《最终幻想 X III》实际面目的玩家，快快锁定接下来的内容吧。

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

我在这个世界醒来之后，世界的沉睡也结束了，整个世界开始动了起来……

绑着两条辫子的少女轻声说出这句独白之后，一幕如同爆炸般的情景便出现了，这就是《最终幻想 X III》最新影像的开始。

在这段影像中，闪电和她的同伴遭到了圣府军的袭击，而一个在之前没有公布过的金色长发女人也出现在了画面之中，在与圣府军对峙片刻之后，闪电挥起手中的剑，上演了一场让剑迅速变形的华丽片断，这就是《最终幻想 X III》带给我们的全新震撼。

结晶化的湖水意味着什么？

巨大的“异物”在波澜壮阔的湖面上分外明显，两者共同营造出了一幅奇异的画面。这些仿佛在一瞬间结冰了的湖水似乎另有其他成因，像是受到了异物的影响而变成了结晶……



■头戴黑色头巾的金发男子在湖边和闪电做了约定，两人似乎很有默契的样子，但是，那个约定到底是什么呢？



■因圣府军的出现而惊讶的两人。

突然袭来的圣府军使形势一触即发

在金发男子和闪电谈话的时候，圣府军突然袭击了他们。在影像中，闪电等人受到袭击的时候，可以看到身后有人型般的怪物突然穿过，难道是代表了什么特殊的意思？



■在圣府军的威胁下，闪电将双手举起放在了脑后，她正在观察着敌人的一举一动。

Check! 圣府军的变化



▶金发男子的左手臂上绑着一个臂章，金属材质的凹槽部分看起来像是有什么特别之处而不仅仅只是一个装饰而已……





在之前的介绍中，我们已经看到了很多圣府军与闪电对决的场面，不过，这次出现的圣府军和至今为止看到的圣府军有些微妙的不同，他们的装备具有明显的差异，可能是执行特殊任务的特殊士兵，他们之所以会出现在这里，难道是因为闪电等人已经触及到了事实的关键？

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

使命与幻视指的是？

在三个人的对话中，出现了"使命"、"看到"这样的关键词，看来这就是这名少女为什么会和闪电走到一起的原因。

绑着两条辫子的少女可以看到"幻视"，这是法尔希将使命交托给路希所采取的方式，而看到幻视这件事也正是路希被选中的证据，但是，就像是神谕一样，看到幻视的人只能凭借自己的理解去领悟法尔希所传达的意思，不同的人看到同一样事，所做出的解释也可能是截然不同的。



■少女露出了复杂的神情，她与闪电等人看到了一样的幻视，但是具体要怎么理解，就要跟着个人的感觉而走了。



■闪电和金发男子似乎也看到了幻视，但是，她们露出的疑惑神色证明了自己还没有完全领悟看到的东西所包含的意义。

Check! 精美的原画展示

在DK Σ 3713的会场中，还展示了《FF X III》的原画以及模型等各种珍贵资料，这些插画都是由美术监督上国料勇等人绘制的，吸引了许多参观者的目光。







▲这是关于茧和脉冲的概念图，色彩美丽得让人惊叹。

这就是路希所看到的可怕的幻视！

在看上去像是已经历经了很久岁月的遗迹中，闪电和辫子少女正向深处走去。她们所望向的地方正燃烧着熊熊火焰——不，那火焰并没有在燃烧，而是早已变成了结晶，就和那结晶后的湖水一模一样！这段剧情似乎是游戏初期时发生的事件，法尔希将这幕代表着毁灭先兆的景象传递给闪电等人，是为了让她们肩负起拯救世界的责任吧。相信除了水与火之外，之后还会有其他结晶化的东西陆续出现。

此外，这座遗迹虽然属于脉冲，但是不知道为什么却位于茧的内部，这个事实可能说明了很久之前两个世界本是一体。

水与火的结晶





◀诡异的景象让人感到很不安，难道这是代表毁灭的先兆？



■火焰变成了结晶之后的诡异景象，火苗就像是仍然活着一样，似乎随时都会像人们扑来，持续发出的赤红光芒几乎照亮了整个遗迹，将这巨大的火海瞬间变成结晶的，究竟是什么力量呢？



▲辫子少女的服装是融合了少数民族特色后设计出来的，她出现在这个遗迹中感觉非常协调。

对导演鸟山求的专访



——在之前公开的影像中也出现过爆炸的场景，它和这次因爆炸而掉落在湖中的那个奇怪东西是同一个物体吗？

鸟山求（以下简称鸟山） 是的，就是在那次爆炸之后掉下来的东西，不过从上次公布的影像到这次在湖里看到它的过程中，其实还发生了一些很了不得的事情呢。

——我们在影像中看到那名绑着两条辫子的少女被囚禁了，她会在之后被放逐吗？

鸟山 说不定会比放逐还要更惨呢……不过这个现在还不能详细说明。

——影像中最新出现的那名金发女子很引人注意啊，她是之前没有公开的新人物吧。

鸟山 她是圣府军那一边的人，地位比闪电要高，是一名上级官员。

——那名金发的男性同伴是什么样的人物呢？

鸟山 他在游戏中的重要性可以说不输于闪电，而他的名字也和闪电一样是以气候来决定的。

——那么，那名绑着两条辫子的少女呢？

鸟山 她的名字倒是和气候没有关系，不过本身是和游戏主线剧情有非常深厚关系的重要人物。

无责任感言 这次公布的消息可以说是没有解开什么谜题，反倒让游戏的真面目变得更加难以看清了，新出场的金发女性究竟是谁，金发男子究竟是什么身分，为什么在游戏中占据着这么关键的作用，相信这些疑问一定已经开始困扰大家了吧，呃，还是换一个稍微轻松点的话题吧，不知道大家在看到关于金发男子的名字和天气有关后有没有开始情不自禁地猜测呢？反正玛娜是觉得"暴风"这个名字感觉很配的样子……

两人的相遇就是一切的开端……



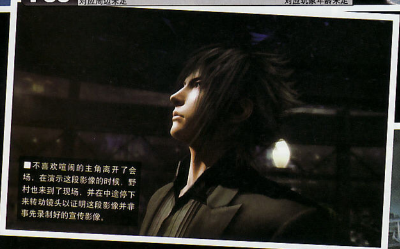
■在战斗时会变成红色的瞳孔到了平常的时候则会变成蓝色，给人一种非常沉稳冷峻的感觉。

与充满幻想魅力的《FF ⅩⅢ》相比，《FFVersus ⅩⅢ》则是集现代感与时尚感于一身，除了在会场中公布与Roen合作的消息让人们惊讶之外，新公开的影像描绘的也是一段具有现实感的舞会场景，绚丽的场景让人惊艳。另外，当影像结束的时候，画面上还出现了“PLAYSTATION3 Only，World Wide”的字样，PS3玩家们请尽情期待吧！

FINAL FANTASY Versus XIII
ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII

最终幻想 Versus ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演
PS3 FINAL FANTASY Versus ⅩⅢ		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

在一场为了纪念两国缔结了“和平使用水晶相关条约”而举办的舞会中，人们正进行着庆祝仪式，此时，不喜欢人多的场合的主角静静地离开了繁华的舞会，来到了没有人的地方，在那里，他遇到了一名举止优雅的美丽少女，作为游戏开始不久后的一段影像，它揭开了《FFVersus ⅩⅢ》的序幕。



■不喜欢喧闹的主角离开了会场，在演示这段影像的时候，野村也来到了现场，并在中途停下来转动镜头以证明这段影像并非事先录制好的宣传影像。





◀▲比起之前公布的穿着便装的模样，身着正装的主角看起来似乎成熟了不少。

主要制作人阵容

制作人
桥本真司（“《FF》系列”、“《KH》系列”）
北濑佳范（“《FF》系列”）

插画
天野喜孝（“《FF》系列”）

服装设计
高原启（Roen创意总监）

剧本
野岛一成（《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《FF Ⅹ》、《FF Ⅹ－2》、《KH》、《KH Ⅱ》）

作曲
下村阳子（“《KH》系列”）

导演／游戏概念设计／人设／故事
野村哲也

Check! 与现实紧密联系的服装

在DK Σ3713上，SE公开了《FFVersus ⅩⅢ》和“Roen”合作的事情，Roen是一家深受年轻人群与演艺界人士喜爱的服装品牌，推出了各种极具潮流感的帽子、服装与饰品等。在这段影像中，主角身上所穿的正装就是Roen实际拥有的套装，女主角身上的洋装也同样，相信这个尝试可以让《FFVersus ⅩⅢ》离所要追求的“真实感”更加接近。





▶这件熟悉的衣服就是主角所穿的西装，在DK Σ3713的会场中它也被用以展示，不过看到西装的实物后，突然让人产生了一种“果然还是要游戏里的人物来穿才有型”的感觉……

此前相关报道 第一报 VOL.153 P28 第二报 VOL.154 P12-15 第三报 VOL.171-172 P98-100 第四报 VOL.198 P34-P39

在死神注视下的邂逅

主角离开会场之后，便看到了一名身穿白色洋装的女性正全神贯注地凝望着绘制了死神的画像，被这个场面所吸引的主角缓缓地走了过去。



◀这幅在游戏中具有着重要含义的画像是由天野喜孝绘制的，为什么会在这个豪华的地方挂上这样一幅看起来很不吉利的画呢？这是因为主角所在的国家中死神是人们的信仰对象，死神的形象也被广泛地使用在各个地方。



■女主角所穿的衣服和鞋子也是Roen的产品，相信在本作推出之后，Roen推出的同类款式都会被一抢而空吧。



▲因为感觉到了主角的脚步，女主角回过头来好奇地望向主角，淡紫色的瞳孔与优雅的笑容一看即知有着良好的出身。据野村证实，为了表现她的出身良好，还会给她特别使用不同的说话方式。

Check!

与主角兵刃相见的女主角

看到过之前公布的情报的人应该都知道，这名优雅的女性在后期会手持长剑，与主角展开战斗，为什么她会与主角站到对立的立场上呢？他们俩身后的那个魔法阵究竟意味着什么？这些疑问目前仍然没有得到解答，惟一可以确定的是，他们的对立一定关系到游戏最大的秘密。





◀▲两人的立场在之后发生了巨大的改变。



对导演野村哲也的访谈

关于本作的秘密一一揭开！

——新公开的影像中，女主角所注视的那幅画是很重要的东西吗？

野村哲也（以下简称野村） 把天野喜孝的画当作是艺术品放在游戏中展示是很久之前就想做的东西，顺便说一下，这段影像本来其实要更长一点的，影像之后两个人会开始对话，这个时候主角就自报了姓名。

——这名女性角色就是女主角吧？以前公开的影像里和主角对决的那个？

野村 他就是女主角，如果大家看过我的作品的话，应该会知道，我的作品里一直追着女主角进行描写的情况是不多的，这次女主角的立场是至今为止的《FF》中都没有过的。

——也就是说可能是从敌方阵营叛变过来的？是个非常能干的女性吗？

野村 具体的现在还不能透露，不过是个地地道道的大小姐。

——以前公开的三名男性角色是主角的战友吗？

野村 是的，他们是和主角一起行动的伙伴，就是所谓的孽缘关系，从游戏一开始就一直在一起了。

——请问为什么在本作中决定和Roen合作呢？

野村 实际上是因为在制作《FF X III》的时候，发现西装之类的设计对很小的细节处都要注意，非常费时费力。所以制作《FFVersus X III》的时候突然想到，既然表现力已经提升到了现在这个境界，看着实物来制作不但效率更高，也会做得更真实，另外，由于本作的舞台最初是以新宿为原型而设计的现代化城市，所以就可以加上现实中有的设计。为了表现出"现实中的幻想"这个概念最终选择了Roen，因为它的设计与我们的构想是最为符合的……不过，主角看起来很像是牛郎对吧（笑）！

——这可是您自己说的！（笑）

野村 因为在本作中也有类似这个内容的拌嘴……之所以看起来有这种感觉，我想是因为发型、服装配合得太精致漂亮的缘故吧，不过这种特别的正装只会在游戏前期出现。

——说是以新宿为原型而设计的现代化城市，那么本作的世界观具体是什么样的呢？

野村 主角们所居住的地方是一个模拟新宿的世界，但是外面的世界则是基于意大利的感觉制作的，当然了，自然风景的地形也是不会少的。就目前的开发状况来说，反倒是《FFVersus X III》有着一直以来的《FF》的感觉：翻山越岭、迷宫探索、讨伐并收得召唤兽等等，都是用最新的技术实现以前的《FF》的感觉。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

无责任感言 SE和Roen合作的这个决定除了造福双方之外，还造福了不少忠实FANS，想一想当初《生化危机4》推出之后全世界都在寻找"Leon穿的外套"的疯狂场景，至少这次想要和喜欢的角色穿一样衣服的玩家不用费尽苦心寻寻觅觅了。

栏目主持 晴天

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩



根据游戏厂商往年的宣传策略，接下来的几个月，以往被大家所关注的次世代大作都会陆续公开新的情报，所以大家在关注前线的同时，也不要忘记多留意新作短波，在正式拿到游戏前做好充分的准备。另外从下期开始，短波栏目会在目前的内容结构上进行一定的调整，如果各位读者大人有什么好的建议都可以发来邮件告诉我们，因为你的意见就是我们制作栏目最有价值的参考。

偶像大师SP

叫你唱歌你就唱，扭扭捏捏不像样！

PSP ■THE iDOLM@STER SP
模拟育成 ■日版 ■NBGI
■预定 2008 年冬季发售

上期的"前线狙击"里已经介绍了游戏的主要系统，现在有关游戏最重要的试演会部分也公开了。从目前来看和街机版以及 X360 版没有什么区别，但和过去的自由育成模式不同的是，本作还会加入故事育成模式，在此模式中玩家要率领手下的偶像打倒竞争对手，说不定被打倒的宿敌就会加入哦。

试演会的基本流程

1.选择种类 同时召开的试演会多种多样，玩家必须选择一个合适的参加。首先试演会对参加资格就有要求，另外每个试演会吸引的到场人数也不一样。人数越多，胜利后增加的FANS 也就越多，但这样的试演会必定强手如林哦！



▶有很多奇奇怪怪的发表会等着你参加，五花八门的规则足以让老鸟也无所适从。

2.确认参加者

虽说只要发挥出自己的实力就可以了，但确认参加者这个环节还是很有必要的。如果看出对手在某方面的优势就能避免，另外也可以看看对手是否有记者在跟踪采访，如果胜利或失败的话记者有可能转移采访对象哦！



3.打气 马上就要召开试演会了，赶快和你的偶像说上一两句话打打气吧。此时如果说出合适的话，会对偶像的情绪造成很大影响。不过令人恼火的是，正确答案同样是随机的……

4.试演会 终于开始试演会了！试演会的玩法其实是音乐游戏，玩家要按照节奏按下 3 个键中的一个，这 3 个键分别对应歌、舞、美三个方面，按对的话就能拿到相应的分数。在审查时如果能位居前列，就可以获得评委的好感，从而在参赛者中脱颖而出！



▲见势不妙，就能发动回忆攻击，也就是俗称的"炸弹"。成功的话就能获得大量加分，但失败的话会很惨……

5.赛后 如果你的偶像通过了试演会，那么接下来就可以尽情观看她们载歌载舞的表演了，这就是游戏的最大魅力了！尽情享受完之后，FANS 人数以及偶像的人气都会上升。不过如果失败的话，那就只好灰溜溜地回家了。

［文：纱迦］

幻想水浒传 黄道十二宫 ［文：晴天］

NDS ■幻想水浒传 ティアクライス ■日版
角色扮演 ■Konami ■发售日未定

吹响 108 星的集结号

沉寂了 2 年多的"《幻想水浒传》系列"终于在近期公布了系列的最新作。这次不但转移到了NDS 上，标题中的"黄道十二宫"也和系列特色的"108 星"拥有千丝万缕的联系，全新的故事将会以什么为契机而展开呢？

原汁原味的战斗

在目前公开的战斗画面中，我们可以看到本作的战斗最多可以由四人参加，上屏幕会显示玩家队伍的状态情报和所处地点，下屏幕则是显示 3D 人物进行回合制的战斗。如果习惯了战斗的进攻节奏，玩家还可以选择"おまかせ"指令来实现自动战斗，大大提高游戏的进行速度。



◀当在战斗中发动会心一击，固有特技和魔法时都有全新的画面演出。



◀当轮到我方角色行动时可以在下屏幕直接点击左侧的图标来选择指令。

协力攻击健在

和系列的其他作品一样，在我方的所有同伴中必定会有部分人之间存在着特定的关系，只要将他们都编入队伍中，那么就可以使用特殊的"协力攻击"对敌人进行更有效地攻击。

▶本作中连魔法都可以进行"协力攻击"，发动的条件难道需要队伍中同时有三名魔法师？

三人魔法攻击





高速目标攻击

◀两名速度高的战士发动了"协力攻击"，应该有必中的效果！

广大的冒险世界

要寻找 108 个同伴难免会在世界各地闯荡，而转移到 NDS 平台后游戏也并没有因为卡带的容量限制而将城镇数量进行了大幅度缩减，以下就是率先公开的两个城镇！



繁荣的贸易港 萨鲁萨比尔



平静的小城镇 扎德



男主人公 声 梶裕贵

居住在边境小镇希特罗（シトロ）的男子，目前是警卫队的一员，在平时击退来犯盗贼和怪物的任务中练就了一身好武艺。性格属于典型的乐天派，想到什么就会马上付诸于行动。



▲主角在执行任务的途中登上了后台的高山，没想到却意外发现了森林中隐藏的遗迹。



吉尔 声 置鲇龙太郎

和男主人公一样同属于村庄的警卫队，虽然平时话不多，对待身边的人也是忽冷忽热，但一旦朋友有难，他一定会毫不犹豫地出手相助。



▲众人在遗迹的最深处发现了散发着绿光的不明物体，难道这就是传说中的"纹章"吗？



玛丽卡 声 坂本真绫

希特罗村村长的女儿，和男主人公及吉尔是儿时的玩伴。在家人一致反对的情况下加入了警卫队，不过她并不是图新鲜玩玩而已。

全新的种族

在本作中我们发现了一名类似于海豚的同伴，它们是居住在海上都市赛普塔弗洛斯（セプタフロス）的珀帕斯（ポーパス）种族．作为第一次在系列作品中出现，的种族与他们之间的情节应该非常值得期待。



▶一开始珀帕斯族人似乎对人类并没有任何好感，究竟要如何才能取得他们的信任呢？

风来的西林 沙漠的魔城

[文：阳光成员 Solid]

NDS 角色扮演 ■風来のシレン 砂漠の魔城 DS2 ■日版
■SEGA ■预定 2008 年冬季发售



作为《不可思议的迷宫》系列”的鼻祖，《风来之西林》系列”将再一次登陆 NDS 平台。本作是 2001 年同名游戏 GB 版的重制版，除了可以使用 Wi-Fi 网络进行联机外，最值得玩家回味的自然还是新增加的各种迷宫。这次故事的舞台是充满异国情调的沙漠魔城里，西林究竟又会遭遇怎样的故事，相信对于没有玩过 GB 版的玩家来说又是一个不小的惊喜吧。

西林的同伴们



自称是西林弟弟的风来人，听到有财宝的消息便闻讯赶来。由于途中偶然碰到西林，两人便顺理成章地一起结伴同行。

系列玩家绝对不会陌生的角色，这次她好像怀着某种目的来到了沙漠魔城里，难道她就是游戏剧情的关键人物吗？

故事简介

在世界各地旅行的西林依旧继续着他的冒险之旅，但不幸的是这次却被沙暴困在了沙漠里。所谓“祸不单行”，眼看还没有找到沙漠的出口，突入其来的龙卷风又让他陷入了新的险境，最后摇摇欲坠的他终于不支倒地。当他再次苏醒过来的时候，竟然惊奇地发现自己已身处牢狱，正当他想尽一切办法也没有找到出路的时候，一位谜一般的女性向他伸出了援手……

跟Wii版的联动

本作可以跟 Wii 版的《风来的西林 3》进行联动估计是最大的噱头，玩家在《风来之西林 3》里救助的人物可以在本作中换算成救助点，利用这些点数可以在游戏中得到各种各样的道具，在左右游戏难度的同时，也使得冒险变得更加有趣。有 Wii 的玩家还在等什么，还不快快行动？

口袋妖怪 白金

NDS 角色扮演 ■ポケットモンスター プラチナ ■日版
■Nintendo ■2008 年 9 月 13 日发售



《口袋妖怪 白金》的故事较之前的《钻石》、《珍珠》两个版本有所不同，所以即使是已经玩过前作的老玩家仍然能在本作中得到不一样的乐趣，到底游戏增加了哪些新要素和新怪物，又有哪些和前作不同的地方，大家应该很快就能得到答案了。[文：阳光成员 Daniel]

《白金》版专用口袋妖怪图鉴



▶新版的图鉴外观变得漂亮了，功能也更加强大。

国际警察成员 英俊先生

在本作中，国际警察的主要任务就是阻止银河团在各地搞破坏。这名穿着灰褐色风衣、代号为“英俊先生”的警察为了追踪银河团的行迹而出现在主人公的面前，游戏里他也会给予我们一些帮助。



▲“英俊先生”背后的博士以前并没有见过，不知道他是敌是友。



▲游戏中的这位“英俊先生”有时会因为任务的需要而变装，貌似还挺专业的呢。

在新的世界展开冒险

本作的故事仍然发生在我们所熟悉的新奥，但是在冒险的过程中会遇到很多之前没有遇到过的神秘人物。要想解开未知的谜团，我们还需要多了解了解情况才行，所以多和各个地方的人进行对话非常重要。



■这次的博士会出现在村子的入口处，从他那里得到一只初始的怪物后就可以出去冒险了。



■在训练场内有一座巨大的植物搭建成的钟，击败其他对手就可以让它转动。

神秘组织——银河团

作为游戏中故事的一个核心组成部分，银河团将是需要值得关注的一个话题。他们到底有什么目的，又会给新奥的世界带来怎样的影响，现在还无从知晓。目前看来他们应该是以主人公对手的身分出现的，所以如果遇见了这帮家伙务必要小心。



◀银河团的头目是一个看上去很冷酷的家伙，实力应该也比较强大。

丰富的Wi-Fi游戏乐趣

这次的《白金》特地强化了 Wi-Fi 部分的功能，从传统对战到迷你游戏，甚至还包括网络排名都一应俱全，相信这些精彩的要素一定会让很多玩家不知不觉地陷入其中的。



▲在 Wi-Fi 广场，我们可以和其他玩家一起玩到很多有趣的小游戏。



◀通过全球终端将自己的成绩上传到网上进行排名，这也是游戏的一大亮点。

最后的神迹

和不同部队里的成员并肩作战

多机种 角色扮演 ■ラストレムナント ■日版
■Square Enix ■发售日未定

对应机种为 PS3、X360 [文：阳光成员 Daniel]



自由对话系统

《无尽的未知》很快就能和大家见面了，作为 tri-Ace 系列作品中的经典要素——自由对话系统已经正式确认会在本作中登场。当进入城镇和同伴分头行动时，我们可以和不同性格的同伴进行各种各样的交流，这对游戏的战斗和剧情都会产生或多或少的影响。



■通过对话，我们有的时候还会了解到这些同伴的日常生活。



骁勇的女战士 罗艾尔丝

声 皆川纯子

善于利用自己美丽外貌的女战士。虽然外表柔弱，但实际她上了战场还是比较勇猛的，实力不容小视。

全副武装的重战士 卡斯塔奈尔

和罗艾尔丝一样是属于比较好战的角色。身上坚厚的铠甲可以让他始终冲在战场的最前面，不过他的性格也比较残忍。

SIGMA HARMONICS

シグマ ハーモニクス



这款以推理为主要进行方式的游戏在剧情的设定上颇为用心，不愧为《FF》制作小组的作品。此外，游戏在气氛的把握上也十分到位，高质量的音乐和语音对整个故事的发展起到了不小的推动作用。为了体现推理类游戏独特的魅力，本攻略特意将线索部分和流程分开介绍，目的就是希望玩家能够独自进行推理，过把侦探瘾。不知道大家是否已经找到真的凶手了呢？赶紧看看西格玛的精彩分析吧！

文 阳光成员 Daniel 美编 木仙

西格玛倍音	Square Enix	角色扮演
NDS シグマ ハーモニクス		日版
2008 年 8 月 21 日发售	1 人	5200 日元
无对应周边		对应 12 岁以上玩家

通关时间：一周目通关约需 18 小时。



黑上西格玛

推理部分

调音查

“调音查”是西格玛作为“音使”一族传人的特殊能力。如果被调查的对象包含着某些重要情报，西格玛就可以通过调音查来把这些情报可视化，变成一种名为“刻音”的推理道具。在游戏中使用触控笔对公馆内的各个地方进行调音查是推动剧情发展的最常用的手段。

超推理

这是本作区别于同类推理游戏的最大特点，我们不必通过干涩枯燥的文字来找寻真相，而是直观地在一块类似下围棋时用的面板上分析搜集到的线索并最终解开所有谜团。需要注意的是，超推理可以围绕多个事件展开，即我们能同时对数个疑点进行推理；同样，当推理遇到瓶颈或者错误时，我们也可以打翻以前的结论进行再推理。想要在游戏中更出色地完成超推理，各个刻音放置的前后左右位置是关键，我们要多注意线索之间的相互联系。

时光重演

时间跳跃只能用来穿梭于一天中的各个时刻，而并不能重返过去。所以为了获知事件发生时的一些情报，我们就需要对地图上出现的魂之影进行调音查以再现当时的现场情况，这是解开案件真相的一个重要手段。有些魂之影只会在特地的时刻出现，所以需要配合时刻跳跃才能找到它们。此外，击败游戏中时不时出现的业逢魔还能让魂之影在地图上被标注出来。

时间跳跃

西格玛的另一项特殊能力就是时间跳跃，具体来讲，就是前往“大时计の间”对大厅内的时钟进行调音查，消费代表各种不同时刻的专用式符，西格玛就可以前往不同的时刻收集推理所需要的刻音。在游戏流程中，某一时刻的所有刻音均收集完毕后，弥音会提醒玩家前往“大时计の间”进行时间跳跃。

刻音

“刻音”是游戏中进行推理的必需道具。在调查事件真相的过程中，我们需要尽可能多地收集这些包含关键情报的刻音。在进行超推理之前，我们可以在“手帐”（记事本）选项中确认并查看之前已经收集到的刻音。此外，在超推理的过程中有时也能获得部分关键的刻音。

战斗部分

式符

在战斗中，我们需要将触摸屏中的式符拖动到上方的空白位置来选择相应的战斗方式。右上角的“技”、“曲”、“神”分别用于改变攻击技能、曲调以及降神。其中曲调的选择不但会改变战斗时的背景音乐，也会影响式符的回复速度；降神类似于职业，不同降神的能力各有所长。战斗中可用的式符一般不止 3 个，相叠的式符用触控笔轻点一下就能切换。

神降

神降是月弓一族所持有的一种特殊能力，通过举行特殊的仪式，他们可以让神附身于自己的体内从而获得各种降神的特殊能力。游戏中战斗部分只有月弓弥音一个人参加，而西格玛则负责在后方对弥音的战斗进行指挥。

全降神取得方法

名称	攻击类型	取得方法
时空の札使い	法师	初期拥有
伟大なりし术者	法师	SP100 并拥有式符“巳”
丽しの魔法娘々	法师	SP999 并拥有式符“申”
暗を切る骑士	剑士	完成第一乐章
历史を导く剑匠	剑士	SP200 并拥有式符“酉”
天然少女剑士	剑士	SP750 并拥有式符“机”
冒险する狙击手	枪手	SP20 完成一场战斗
真实に挑む铳手	枪手	SP150 并拥有式符“丑”
神圣机关铳少女	枪手	SP500 并拥有式符“亥”



月弓弥音

SP

除了普通战斗中获得的经验值，在战胜业逢魔和大逢魔之后我们还可以获得珍贵的 SP，这些 SP 可以用来得到新的降神种类。当满足特定条件时，SP 的获得数还会有翻倍的增加，比如“战斗中用遍所有式符”、“使用式符 5 次以内便获得战斗胜利”等等。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights reserved.

序曲

我从恍惚的梦境中醒来，脑中有些混乱。虽然天还没放亮，黑上公馆的管家已经在厨房里开始忙碌地工作了。我象征性地和他打了个招呼，无神地走到门口。弥音还是那么精神，早早地就等候在公馆前了。例行的战斗练习后，我们乘坐列车前往学校。

不知道是不是由于昨晚睡眠不好，从早上开始我就觉得身体有点不对劲。下课后，我坐在教室外的走廊上吹吹风，放心不下的弥音也走过来静静地坐在我的身边，一切是那么地平静，甚至让人有些心慌……

当我趴在课桌上午睡的时候，弥音急促的呼喊声把我叫醒。一阵刺目的白光之后，世界霎时被染成了鲜红色，周围的建筑也成为了废墟。幸好校门口的列车没有受影响，我本能地拉着弥音坐了上去。透过车窗，可以看到路上到处是乱舞的逢魔，街道里连半个人影也没有。一种极为不详的预感从脑中闪过，但现在我只有一个念头，那就是赶紧回家。

打发了公馆门口举止反常的管家，我和弥音刚一进门就眼前的一幕惊呆了：公馆内部早已残败不堪，大厅正中的时钟赫然倒塌在那里，上面甚至还长满了青草，似乎经历了很多年的时光……

怎么会这样？惟一可以将逢魔封印的时钟，如果有使人一族在场的话是决不会让它被破坏的。所有人都消失了吗？到底发生了什么？

一条光柱从大时钟的位置穿透出来。使用调音查后可以看到发现周围的时间歪曲得非常严重，我和弥音随之被强行拉入了时空的狭间。所谓时空的狭间，就是指脱离了时间概念的世界，换而言之就是时间停止了的世界。从刚才管家的口中可以得知，在他们生活的世界里已经 50 年都没有使人一族的存在了，历史不知在什么时候被改变了。现在我和弥音不得不要面对的现实是：黑上家族，或者说整个使人一族都已经灭亡了。所以我决定先调查这个时空与狭间着的过去到底发生了什么了，只要有弥音的协助，我就能够进行时间跳跃，我们必须知道当时到底发生了什么。

刻音放置图



▶序曲务必按上图放置刻音，否则第 VI 章无法完成 S 级推理。

第 I 乐章 老雀毒杀事件

12 点

●客厅中，一家人开始用餐，婆婆饮下番茄汤后当场死亡，餐桌上赫然留下了指名要毒死婆婆的杀人预告——“老雀因啄食红番茄而死”。

●婆婆死亡后，黑上静马从客厅来到厨房，做饭的佣人姬笼百合子已经死亡，头浸在了灶台的汤锅里。

●“用餐时除了讨厌番茄的黑上奈奈，其余人都喝下了番茄汤”得到确认。

流程与必要线索

地点	说明
“命脉の厨”魂之影	刻音【メイドは自杀？】
“宽ぎの居间”魂之影	刻音【谁も毒を……】
	刻音【トマトが嫌いな少女】
	刻音【杀人予告？】

11 点

●因为家中的白葡萄酒用完了，百合子打算出门购买时遇到婆婆。

●黑上佳子到厨房中品尝了百合子做的汤，遇到丈夫静马和婆婆，交谈中“静马喜欢红葡萄酒，而佳子喜欢白葡萄酒”得到确认。

●开饭前，静马来到客厅催促百合子快点备餐，并特地让她先给自己斟了一杯红葡萄酒喝下去。

流程与必要线索

地点	说明
“命脉の厨”魂之影	刻音【ワイン】
	刻音【厨の佳子】
“宽ぎの居间”魂之影	刻音【静马は居间に】
	刻音【メイドが食事の准备】

▶左下角刻音为【黑上静马】

刻音放置图



超推理



葡萄酒中有奥秘吗？

首先，如果凶手当时就在餐桌上，那么有两个需要解释的地方。第一，当着大家的面给汤下毒并堂而皇之地放出杀人预告；第二，为什么同样喝下汤的静马和佳子却没有死呢？

显然，从之前的线索不难看出，用餐前举止反常的黑上静马嫌疑最大。餐桌上的杀人预告表明凶手的作案目标从一开始就是婆婆。另外，在用餐的时候因为谁也没办法当面下毒，所以毒肯定是之前就放好的。但为什么吃了同样食物的静马和佳子没事？关键就在于餐桌上的葡萄酒。

在认定汤已经被下毒的前提下反过来考虑，喝汤的有三个人，喝葡萄酒的有两个人，喝了汤却没有喝酒的婆婆死了。原因很简单，那是因为葡萄酒里被加入了解毒剂。下毒的地方应该就是厨房，当时佳子也尝了一口汤，那就说明随后进入厨房静马是在这之后将毒放入汤中的。他本打算把所有人都杀死的，所以只在唯独自己喜欢喝的红葡萄酒中放了解毒药，但没有想到家中的白葡萄酒用完了，佳子也喝下了红葡萄酒，计划没有得逞。静马最大的失误就是用餐前的行为暴露了自己，当时他刚好写杀人预告，遇到了百合子后一时心虚，竟然提前喝下了含有解毒剂的红葡萄酒。不过就算再怎么着急，堂堂黑上家族的一家之主也不至于失态地坐在桌子前等开饭吧，这是最说不通的了。至于百合子的死，那自然是婆婆死亡后静马假装去厨房质问百合子而自导自演的一出好戏。

第 II 乐章 二阶で消えた女

16 点

●公馆前，奈奈发现百合子死在列车的车厢里。交谈中“百合子之前去了 2 楼但一直没有下来”得到确认。

●案发当时，佳子正在厨房中寻找白葡萄酒，听到奈奈的叫声后向月台跑去。

●案发前在房间的奈奈听到月台传来声音便走了出去。

●奈奈来到 2 楼的娱乐室通知百合子之死时，静马和管家正在玩桌球。

●在 2 楼南边的回廊往 1 楼看，“列车顶部有血迹”和“立柱上的藤蔓被人拉扯过”得到确认。

流程与必要线索

地点	说明
剧情获得	刻音【ユリ子の死】
	刻音【2阶から下りていない】
“命脉の厨”魂之影	刻音【厨の佳子】
“宽ぎの居间”魂之影	刻音【ホームからの物音】
“消闲の娱乐室”魂之影	刻音【2人で玉突き】
“馆の回廊 南”魂之影	刻音【列车の上の染み】
“馆の回廊 南”立柱藤蔓	刻音【落ちたツタ】

15 点

●奈奈和百合子在进行占卜，谈话结束后百合子便上了 2 楼。

●静马在 2 楼和管家商量好要去玩桌球。

●因为百合子不在，想打开厨房仓库的佳子向婆婆借来了能打开公馆所有门的钥匙。

流程与必要线索

地点	说明
“宽ぎの居间”魂之影	刻音【ユリ子は 2 阶にいった】
“八纮の间”魂之影	刻音【诱ったのは静马】
“馆の回廊 北东”魂之影	刻音【键を借りた佳子】



超推理



被害者去哪里了？

搞不懂百合子的死亡原因，是因为之前奈奈说她是去 2 楼的，结果尸体却被发现在 1 楼的列车里，那到底百合子是在 1 楼被杀还是 2 楼呢？此外，奈奈还说听到月台处有什么东西掉落的声音，结合列车顶部看到的血迹以及回廊的立柱上被拉扯过的藤蔓，可以推断百合子是从 2 楼坠落到 1 楼的可能性非常大。不过，在那之后奈奈也去了 2 楼，但却没有发现凶手的行迹，所以整个事件的真相目前还不明朗……

刻音放置图



游戏中的人物 本作的登场角色是住在黑上公馆里的人们，他们是和黑上西格玛生活在平行的时空里的。而“使人一族”则是是黑上、月弓这类拥有特殊能力的人的总称。

17点

- 佳子用借来的钥匙打开了2楼右侧的房间。
- 客厅里的奈奈听到佳子从2楼发出惨叫，门口也传来了婆婆的声音。
- 房间内静马倒在油画上，被人从背后刺杀身亡。婆婆和管家依次闻声赶来。

流程与必要线索

地点	说明
“夕月の间”魂之影	刻音【佳子の悲鸣】
	刻音【部屋の外から大婆の声】
“雪白の间”魂之影	刻音【静马は密室で……】
	刻音【驱けつけた大婆】
	刻音【驱けつけた执事】
“馆の回廊 南东”魂之影	刻音【键を开けた佳子】

18点

- 婆婆找来语言使一族的让叶氏，芙蓉和麟二人抵达月台。
- 能分辨语言真假的让叶母女将公馆里的所有人叫到客厅问话，似乎已经找到了凶手。
- 静马与管家玩桌球时中途出去休息了一会。

流程与必要线索

地点	说明
“黒上の馆ホーム”魂之影	无刻音
“宽ぎの居间”魂之影	刻音【佳子たけが通った】
	刻音【休憩を挟んだ2人】



超推理

密室里还有其他人！

百合子遇害之后，静马也被人杀了，两者之间必然存在一定的联系。根据先前的分析，百合子死亡前确实是在2楼，这一点让叶已经证明过。那么凶手想要实施犯罪行为的途径只有一个，那就是将百合子从2楼推下去导致其死亡，然后再顺着藤蔓爬到1楼把尸体放到列车中，制造百合子死在1楼的假象。从案发时每个人所在的位置来看，1楼是奈奈和佳子，2楼是静马、管家、婆婆和百合子。这表明静马和管家的作案可能性最大。奈奈发现尸体后去2楼通知静马，当时静马和管家在一起打桌球，似乎两人都没有嫌疑，但事实上静马之前和管家说过要出去休息一会，奈奈来通知他们的时候他刚刚“休息”完回来。没错，静马就在这时候杀死了百合子，利用藤蔓他不但可以爬到楼下搬移尸体，也同样可以从藤蔓爬上来若无其事地返回到管家那里。

刻音放置图①



刻音放置图②



再来分析静马被杀的事件。从之前的调查可以确定案发现场确实是一间密室。难道说是静马是作案后自杀？这当然不可能，因为他是背部被刺而死的。想要完成这看似不可能的密室杀人案其实也很简单，只要凶手一直都呆在那个房间里就可以了。佳子开门的时候注意力肯定都集中在静马的尸体上，完全不会发现藏在门后的凶手，随后赶到的婆婆一定也是这样。于是，一个人不慌不忙地从门后面出来了，并且也装作一副闻讯赶来的样子……显然，这个人就是管家，当然也就是密室杀人案的凶手。

第III乐章 黑上馆の杀人



18点

- 黑上一家人开始用餐，吃到一半的时候婆婆突然表情痛苦地倒在了众人的面前，静马让佳子去叫月弓家族的人过来。
- 事发后静马来到厨房却没有看到百合子，“奈奈死于厨房里的升降机中”得到确认。
- 佳子去2楼的娱乐室打电话联系月弓，路上意外发现用钥匙竟打不开婆婆的房门，里面似乎有些奇怪的响动。

流程与必要线索

地点	说明
“大时计の间”自动获得	刻音【谁も毒を……】
“命脉の厨”魂之影	刻音【静马は厨】
“命脉の厨”右上方升降机	刻音【ねねは升降机で……】
“馆の回廊 东”魂之影	刻音【娱乐室には键ががっていた】
	刻音【マスターキーは佳子が】
	刻音【佳子は娱乐室の前】
“馆の回廊 北东”魂之影	刻音【部屋の中で物音】

19点

- 静马走到餐桌前发现婆婆的尸体不见了，随后他被佳子叫上2楼。
- 佳子在2楼的娱乐室打电话给月弓却怎么也拨不通，还无意中发现百合子的尸体，于是她立刻将静马叫了上去。两人进去之前房间是从里面锁着的，静马嘱咐佳子去看好奈奈，而自己则去联系月弓。
- 在同样的房间内看到奈奈坠落下去的升降机，经调查，“升降机只能容纳奈奈的身体钻进去”得到确认。

流程与必要线索

地点	说明
“宽ぎの居间”魂之影	无刻音
“消闲の娱乐室”魂之影	刻音【姬笼ユリ子の死】
	刻音【不通の电话】
“消闲の娱乐室”右上方升降机	刻音【娱乐室の升降机】



超推理

消失了的尸体是怎么回事？

在最初婆婆被害的事件中，从其他用餐的人没有中毒这一点可以说明食物里本身没有毒。正常来想，存在作案可能的有3个人，也就是静马、佳子和百合子，静马夫妇不可能给自己的食物下毒，而负责做饭的百合子也已经死无对证。此外，婆婆尸体消失的时候每个人也都有不在场证据，所以此时需要从另一个角度来分析这场连环杀人案。话说回来，百合子遇害的娱乐室到底是不是密室呢？

刻音放置图①



刻音放置图②



20点

- 静马来到月台检查坏掉的无线电时被人从后面袭击并当场死亡，过程中毫无反抗令人感到蹊跷。死之前他还看到列车车身上有黑上家族的家纹。
- 佳子到奈奈的房间发现她不在，此时奈奈已经遇害。
- 同样在2楼东北角的房间内，佳子发现婆婆的尸体已经被人搬到了这里。地板上静马和百合子相拥而立的照片得到确认。
- 2楼的书房中，连佳子也被发现吊死在绳子上，是否为自杀暂未确定，此时公馆中应该已无活口。

流程与必要线索

地点	说明
“黒上の馆ホーム”魂之影	刻音【坏された无线机】
	刻音【黒上の家纹】
	刻音【静马の死】
“夕月の间”魂之影	刻音【ねねは部屋にいない】
“七贤の间”魂之影	刻音【大婆の死，再び……】
“七贤の间”右上方	刻音【みつけた写真】
“七贤の间”左侧	刻音【药剂カプセル】
“绮罗の间”魂之影	刻音【佳子の自杀？】

17点

- 佳子到2楼婆婆的房门前向她借仓库的钥匙，交谈中“婆婆具有双重人格，名字分别为‘竹’和‘梅’”得到确认。
- 在2楼的另一个房间里，当时还活着百合子急急忙忙地走出门外，桌上留下的妇产科病历得到确认。

流程与必要线索

地点	说明
“夕月の间”魂之影	无刻音
“馆の回廊 北东”魂之影	刻音【大婆は二重人格？】
“雪白の间”魂之影	刻音【ユリ子の诊断书】

关于BOSS 本攻略中的推理以S级评价为准，因而每章节完成超推理后的BOSS战会相对简单。另外，除了第Ⅳ、Ⅴ章的BOSS需要通过调音大时钟交战外，其余BOSS均在凶手所在的房间。

超推理



20点时静马被杀是整个事件关键，所以必须确认嫌疑最大的佳子案发时是不是真的在2楼。另外，黑上家族的当家的也应该没这么容易被杀的。



从头考虑一下这场连续杀人事件，18点婆婆死亡时，在现场的静马夫妇不可能给食物下毒，能动手脚的只会是负责做饭的百合子；另外关于百合子的死，到底是谁将她杀死并从所谓的密室里出来呢？能办到的只有一个人，那就是婆婆，可她明明已经在之前死掉了啊？这就产生矛盾了。原因在于事件的一开始所有人就都理解错了，婆婆并不是死了，只不过是由于食物噎住了脖子而休克了过去，静马才会想到要去找月弓家族的人来帮她治疗。那么婆婆真的是有双重人格吗？其实不是的，她的屋子里确实有竹和梅两个人。当时死在2楼的是年老多病的竹，梅在下楼之前把有毒的药丸放进水里让竹饮了下去，后来竹毒性发作从床上跌落，发出的声音还引起了从门口经过的奈奈的注意。这之后，梅趁大家出去叫人，又从客厅上到2楼，将百合子残忍地杀死。因为她的身体和奈奈相仿，所以能通过升降机从密室出来，但没有想到不小心误杀了闯进升降机玩耍的奈奈。至于梅的杀人动机，多半是由于那张静马和百合子的照片，病历表上的怀孕记录让她最终下定决心杀死破坏了家规的百合子。公馆中真正活下来的应该只有梅一个人。



第IV乐章
皆杀しに至る时



16点

- 月台前，麟下了列车想找先行抵达的母亲结果先遇到了奈奈，奈奈说公馆里所有人都死了。
- 在时钟之间发现静马悬挂在钟面上的尸体。
- 在灯泡坏掉的厨房发现黑上家的佣人百合子的尸体，右手握着一只咖啡杯，貌似是被毒死的。
- 在庭院中，麟发现自己认识的优惨死在这里。
- 在2楼西南角的似乎从里面锁死了的房间内，麟发现吊死的佳子，尸体的脚下还有一串钥匙。
- 在梅房间内麟发现其尸体躺在床上，看上去是被刺杀致死的。房门口还看见了枯萎的植物。
- 在管家的房间，麟发现其手握着电极，触电身亡了。
- 在娱乐室，麟很悲痛地看到了自己母亲的尸体。在竹的房间，麟发现其躺在床上，身上没有外伤，怀疑可能为中毒而死。

流程与必要线索

地点	说明
“大时计の间”魂之影	刻音【黑上头首の死】
“命脉の厨”魂之影	刻音【メイドの死】
“清净の庭”魂之影	刻音【ゆうの死】
“馆の回廊 西”魂之影	无刻音
“绮罗の间”魂之影	刻音【佳子の死】
	刻音【佳子の部屋は密室?】
	刻音【落ちていた键】
“消闲の娱乐室”魂之影	刻音【麟の母亲の死】
“络操りの间”魂之影	刻音【执事の死】
“七贤の间”魂之影	刻音【竹の死】
“七贤の间”右侧的植物	无刻音
“香散草の间”魂之影	刻音【大婆の死】

15点

- 大逢魔出现在时钟之间，但是被管家和佣人合力解决掉了，闻讯赶来的静马夸赞了他们。
- 奈奈与优在庭院中对话，交谈中“优是奈奈的哥哥”得到确认。
- 静马质问百合子，问她大时钟并没有出现问题但为什么会有逢魔存在。
- 芙蓉和佳子在2楼的客房内聊天，交谈中“佳子已经在黑上公馆逗留了3天”得到确认。
- “此时2楼的娱乐室仍未发生异常”得到确认，一名凶手居然能在15点到16点之间短短一小时内完成所有犯罪令人不可思议。
- 婆婆的房间里，百合子应梅的要求将两份茶留在了桌上。

流程与必要线索

地点	说明
剧情获得	刻音【大逢魔を倒した2人】
“清净の庭”魂之影	刻音【ゆうとねね】
“八纮の间”魂之影	刻音【静马が感じた疑问】
“七贤の间”魂之影	刻音【竹の作った汉方药】
“稀人の间”魂之影	刻音【芙蓉と佳子の会话】
“消闲の娱乐室”房门内侧	无刻音

14点

- 厨房里的灯泡不正常，百合子想换备用的结果发现没有了。佳子问百合子如果手里的活不忙，是否能去她房间一趟。
- 管家在客厅里偷听了芙蓉和静马的对话，交谈中“优将成为黑上家的下一任家主”得到确认。
- 发现管家在2楼的客房偷看芙蓉发给麟的电报内容。
- 在婆婆的房间，梅吩咐管家去调查一下让叶这几天在黑上家的行踪。
- 奈奈和优在2楼的房间里对话，看起来是一对关系不错的姐弟。
- 佳子将仓库的钥匙借给了管家，“这把钥匙可以打开客房的门”得到确认。

流程与必要线索

地点	说明
“命脉の厨”魂之影	刻音【佳子とユリ子の会话】
“宽ぎの居间”魂之影	刻音【静马と芙蓉の会话】
	刻音【执事の盗み闻き】
“绮罗の间”魂之影	刻音【键を借りた执事】
“天道の间”魂之影	刻音【ゆうとねねの会话】
“香散草の间”魂之影	刻音【执事は大婆から……】
“稀人の间”魂之影	刻音【电报を盗み见る执事】

17点

- 麟把公馆走完一圈后发现确实所有人都死了。与奈奈的交谈中得知她喝完百合子的茶后从15点开始睡觉。似乎只是过去了1个小时，因为麟刚来时遇到奈奈是在16点。
- 大时钟之间，静马变硬的尸体从钟面上掉落到了地面。

流程与必要线索

地点	说明
“黑上の馆ホーム”魂之影	无刻音
“大时计の间”魂之影	刻音【静马と芙蓉の会话】

超推理



佳子是死在密室的，假设她没有被害而是谋杀其他人的凶手的话，那么其脚下的那串钥匙就很让人怀疑，那是惟一能打开公馆中所有房间的管理钥匙。但反过来思考如果现场的钥匙并不是管理钥匙呢？那么密室的理论就自然不攻自破了。之所以这么说是因为当时管家已经将管理钥匙从佳子这里借走了，更关键的是，管理钥匙只是单独的一把钥匙，所以尸体脚下的那显然是一串假钥匙。这可以证明佳子并不是犯人，剩下的百合子嫌疑最大。



之所以这样说，是因为百合子所谓的“遗体”存在很大的疑点。当时她手里紧紧地握着茶杯，这是其不经意露出的最大破绽。按医学常识来讲，人的尸体通常在30小时之后才会变得僵硬，为什么刚死亡一小时还不到的百合子会紧握茶杯呢？理由只有一个，那就是她其实根本没死。



这一连串的事件中最大的疑问是犯罪所用的时间，百合子到底如何在这么短的时间内杀害这么多人的呢？这里面有个天大的骗局，那就是西格玛最早看到的时光重演其实是分别位于两天里的时刻，也就是前一天的15点和第二天的16点，中间的25个小时足够百合子实施犯罪了。惟一的幸存者奈奈喝下百合子放了安眠药的茶后，全然不知之后发生的一切，她受药力的影响足足睡了一天多，而不是短短的一个小时。

真实碎片　通过使用调音查，我们还会在游戏中发现一种名为“真实碎片”的隐藏道具，它们可以对案件的分析起一定的作用。但真实碎片的收集并不影响游戏的完成度和评价，有兴趣的玩家不妨自己尝试一下将它们全部找出来。

第V乐章
黑上馆の杀人II

19点

- 一家人坐在客厅中用餐，和以往不同的是，让叶麟以及优也坐在餐桌上，婆婆中毒身亡。交谈中“准备食物的是百合子、管家和芙蓉”得到确认。
- 众人在庭院的敞篷车附近发现管家的尸体，他双手握着电极，身体早已冰凉；发现尸体的顺序依次为百合子、芙蓉、静马以及佳子；月台处传来响声，优逃了出去。
- 麟和静马发现列车上的通信装置被人破坏了，静马建议去2楼使用电话与外界取得联系。
- 麟在婆婆的房间看见竹似乎已经被人用电线绞死了，脖子上的勒痕有些奇怪。通信中确认优和奈奈在芙蓉那里但没看到管家，她还发现庭院里的石头有些异样。该房间中的台灯附近还发现了外壳剥落的电线。
- 在2楼的房间里，优保护着惊恐失措的奈奈。

流程与必要线索

地点	说明
剧情获得	刻音【毒杀された大婆】
	刻音【谁は毒もが……】
“清浄の庭”魂之影	刻音【死んでいた执事】
	刻音【清浄の庭での会话】
	刻音【逃げ出したゆう】
“七贤の间”魂之影	刻音【绞杀された竹】
	刻音【执事を见ていない】
	刻音【竹の死に梅は……？】
“七贤の间”台灯	无刻音
“天道の间”魂之影	刻音【ゆうを守るねね】
“黑上の馆ホーム”魂之影	刻音【坏された机关室】

20点

- 麟在客厅与母亲通信时听到2楼传来佳子的呼喊声。
- “奈奈和优的不在场证据”得到确认。
- 闻声赶来的静马、麟和芙蓉在2楼的回廊相遇，一起赶往佳子所在的娱乐室，结果却发现门被锁上了。
- 佳子被吊死在了娱乐室中，两边的门是完全锁上的，惟一的钥匙在婆婆那里。

流程与必要线索

地点	说明
“寛ぎの居间”魂之影	刻音【居间で佳子の悲鸣】
“天道の间”魂之影	刻音【麟の母を见たねね】
	刻音【ゆうとねねのアリバイ】
	刻音【2人の言叶に揺らぎ】
“馆の回廊 北东”魂之影	刻音【回廊であった3人】
“馆の回廊 东”魂之影	刻音【娱乐室の前でユリ子】
	刻音【芙蓉が键を取りに】
“消闲の娱乐室”魂之影	刻音【密室で杀された佳子】

21点

- 麟在客厅与静马对话，交谈中“麟将要继承让叶家族”得到确认。
- 在2楼的回廊上，因为无法和外界取得联系，静马让奈奈用纸鹤向外界发信息。
- 奈奈回到之前的房间，却没有看到优。

流程与必要线索

地点	说明
“寛ぎの居间”魂之影	刻音【让叶の名を继ぐ】
“馆の回廊 北”魂之影	刻音【式を飞ばすねね】
“天道の间”魂之影	刻音【消えたゆう】

22点

- 奈奈被刺死在2楼房间的沙发上，但是现场完全没有争斗过的迹象。
- 麟发现自己的母亲已经在娱乐室遇害了。

流程与必要线索

地点	说明
“夕月の间”魂之影	刻音【稳やかなねねの死】
“消闲の娱乐室”魂之影	刻音【麟が见つけた母】

23点

- 本打算出门迎接月弓一族的静马却在列车坏掉的通信装置中发现了百合子的尸体。
- 公馆中的麟最后也于2楼的房间中死亡。死前留下的纸条上写着类似于“Y”和“U”的字样。

流程与必要线索

地点	说明
“黑上の馆ホーム”魂之影	刻音【殴杀された静马】
	刻音【列车のユリ子】
“八纮の间”魂之影	刻音【最后に死んだ麟】
	刻音【残された手纸】

超推理



麟死前到底写下了什么？

在娱乐室中被杀死的佳子不是凶手。在最初的三起事件中，似乎每个人都有作案可能：管家遇害时，没有人确切的不在场证据；然后，梅被凶手毒死在餐桌上。对梅的死感到很吃惊的竹在黑暗中醒了过来，她没有去管脖子上缠绕着的电线，而是先伸手想去打开台灯，这样就必定会摸到凶手事先割开的电线而触电身亡，所以说竹并不是被电线勒死的，而是被电触死的。

问题是需要在公馆中已经“全部死亡”的人中找出一个漏网的凶手。考虑每个人的遇害时间，在娱乐室里所谓“麟的母亲”的尸体疑点最大，那真的是让叶芙蓉的尸体吗？麟最后留下的纸条是解开这个谜题的关键，上面所写的“YU”的字样其实是“RH”，也就是麟姬笼的缩写。不过这样推断就比较奇怪了。为什么会有麟姬笼这个名字？那是因为麟的母亲其实并不是芙蓉，而是最后在列车中被害的百合子，后来麟在娱乐室里看到的也正是百合子的尸体，和静马所见到的尸体是同一个人。百合子将让叶一族的继承权交给了麟，芙蓉出于对这件事的严重不满，处心积虑地策划了这一连串疯狂的杀人案。

刻音放置图①



刻音放置图②



刻音放置图③



第VI乐章
未来への供物

击败了让黑上公馆的时间发生扭曲的罪魁祸首后，弥音轻轻地对我说了声对不起。我还是没能改写历史，弥音再一次惨死在了我的面前。麟出现了，原来她才是企图让黑上一族灭绝的“变革者”。麟告诉西格玛，本该成为黑上的家主的优其实很早就被列车碾死了，包括奈奈以及月弓弥音，她们都只不过是游走于过去的各个时刻上的逢魔人而已，如果时间被修正，弥音就会重归于虚无。我不愿相信她所说的一切，毫不犹豫地实行了调律，让这个不该存在于这个时空的麟回到了她本来的世界。

醒来时，我发现自己躺在庭院的长凳上，“弥音”虽然还站我的身边但她竟完全不认识我了。跟着她来到完好如初大时钟之间，我再次遇到了最开始出现在校园中的那个穿着披风的神秘人。他脱下了披风，说自己名叫法水，感谢我将错误的时间进行了修正。没等我上前问个究竟，法水西格玛抛下一句“后面的就交给我”就扬长而去了。

在客厅，我看见了白发苍苍的黑上佳子，她称这个世界已经败给了调律者，历史全部被他们消去，使人一族也几近灭绝。我听腻了这样的解释，赶紧向她打听弥音的事，于是佳子向我介绍了刚才遇到的女孩——美巫女，她是奈奈的孙女。

告别了佳子和美巫女，我在管家守人乱步的带领下前往月台的列车，想找这个时间内黑上的家主想将一切的问个清楚。见到法水后，他依然无心理睬我。追着他的脚步穿越了很长的车厢，我看到正在与其战斗的黑上静马还有管家。为了理清自己混乱的思路，我进行了最后的推理。

见到了作为黑上家主的静马，他告诉了我使人一族的真正使命。而作为调律者的“西格玛”，我必须修正被篡改的历史。50年前，也就是第一个发生错乱的那个时间，使人为了改变时间而将弥音当成祭品杀害，后来她就一直在时间的罅隙中以逢魔人的身份在游走，直至遇到了另一个平行世界中的我。成为了我的同伴后，弥音才有了对她而言相对安定的时间。不过现在已经无需理会这些了，我只想回到自己的时间并找到那个能和自己有说有笑的弥音。在列车的顶部，经过一场苦战后我将同样身为调律者法水打倒，推翻了他所谓“这才是正确的世界”的理论，也否定了他对其所在世界的调整。

事件总算结束了，一切重归原样。尽管知道只要时间再次被改写，背负着“西格玛”这一责任的我就必须重新开始战斗，但我还是宁愿相信自己和弥音所生活的世界才是真正属于我们的世界，是拥有未来的世界。此刻，享受并珍惜每一天平凡却充实的每一天才是最重要的……

刻音放置图



▶先从右下角开始依次放置刻音，接着是【ここは黑上の馆】和【馆に起きた现象】，【ねね】和【ゆう】最后放置。



隐藏章节 按不同的要求击败藏在宝箱中的猫可以获得4个刻音，完成“神灵の落とし物”的超推理后即可出现“里Ⅲ乐章”；主线剧情全部获得A级以上评价并完成“里Ⅲ乐章”即可出现“第死乐章”。

文 阳光成员R　美编 anubis



通关时间：完成流程需 20 小时

イナズマイレブン

本作在《莱顿教授 2》里提供过游戏的试玩版，不过当时由于没有游戏系统的介绍再加上敌人的强大，以两位数的大比分输掉后笔者就对这游戏彻底绝望了。不过这仅仅是笔者当时对试玩版的看法，本作的正式版给人的感觉那就是一个字，爽快！招募队员、训练队伍、学习必杀、挑战强敌，11 人正式比赛让人热血沸腾、4 人小场比赛也是乐趣无穷；类似《足球小将》的操作和画面让人备感亲切、全触屏的操作也让比赛更加简便快捷。如果你喜欢《足球小将》，如果你喜欢青春热血的校园生活，那你一定不能错过这款另类的足球游戏。

闪电十一人	LEVEL–5	角色扮演
NDS イナズマイレブン		日版
2008年8月22日	1～2人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统详解 SYSTEM

游戏菜单	
★なかま（同伴）	
いれかえ	进行队员交换
そうび	给队员装备物品
ひっさつわざ	查看和学习必杀
★アイテム（道具）	
★せんじゅつ（战术）	
しあい	排定11人的阵容
バトル	排定4人的阵容
★じょうほう（情报）	
ブログ	更新游戏进度和情报
选手バインダー	查看选手的情报

★スカウト（球探）	
ケータイ	确认音无搜索目标的所在位置
ちゅうし	中止音无的搜索行动
引き抜き	确认或终止会长的挖墙角行为
ユニフォーム	更换球衣
つうしん成绩	对战的成绩记录
トーナメント	全国大赛的赛程
★システム（系统）	
そうさ	各种操作的说明
システム	游戏系统的说明
せってい	声音设定
★セーブ 存档	

比赛注意事项

游戏分为 11 人进行的正式比赛和 4 人进行的小场比赛，在大地图上移动时会经常碰到 4 人的红白战，胜利后会获得经验值、热血点数以及友情点数，要是失败了则会减少热情点数以及友情点数，逃跑的话点数则会减少得更多，4 人比赛和室内足球一样是没有出界的。11 人比赛就是比较正式的常规赛了，就本作而言 11 人比赛一般来说就是 BOSS 战，所以战前一定要做好充分的准备才行，胜利后会获得大量经验，也更容易提升队伍的等级。不管是 4 人比赛还是 11 人比赛，所获得的经验都是全员共享，所以不用顾虑，派上最强阵容参战即可。

选择しあい后就可以对自己的队伍进行调整，排在前 4 位的就是小比赛时出场的角色，一些章节会有固定的角色必须出场，他们是不能被替换位置的，在大地图移动前最好事先确认。在调整队伍界面按 Y 键就可以更换阵型，11 人和 4 人都有各自不同的阵型，根据自己的喜好和出战队员的能力来自由选择吧，阵型一开始很少，需要在宝箱中收集和在商店中购买。



回复点与训练点

白色光柱就是回复点，消费热血点就可以回复全队球员的 GP 与 TP，队员越多等级越高所消耗的热血点也就越多；有着闪电标志的地方就是训练点，在这里消耗热血点就可以训练球员的各项能力。需要注意的是每个地方的训练点只对应某一项能力的训练，同一个球员训练所消耗的热血点是不断增加的，所以一定要根据该队员的具体情况来着重训练，下面是各个地方训练点所对应的训练能力。

地点	提升能力
学校内跑道上	速度
铁塔区	脚法
河川敷踢	脚法
车站前	身体
商店街	防守
西校舍一楼	体力
住宅街	控球
商店街空地	气力

招募球员

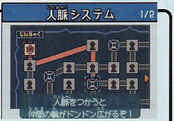
游戏中除了剧情自动加入和与固定地点角色对话诱惑其加入外，最主要的招募球员的方式就是人脉系统以及挖墙角系统，下面就来介绍下这个系统。



人脉系统

当音无加入队伍后，在足球部部室里与她对话后就可以对学校内部的人才进行搜索了。第一项是范围搜索，在范围搜索中，玩家需要设定所需球员的位置、所属社团、能力侧重和属性。之后音无就会出发去搜索；第二项是名字搜索，输入你想要的球员的名字，决定后音无就会去搜索；第三项就是人脉搜索了，在这里只要消耗友情点就可以开启各个问号角色，开启后的角色的各项属性都可以看到，对谁满意就直接叫音无去说服他就是了。在人脉系统里会有许多拦路的锁，这些锁在满足一定条件后就会自动开启，之后就可以开启更多更强力的角色。音无说得某角色后会告知主角该角色的大概位置，找到他后进行一场 4 人比赛，胜利后就会加入队伍了。

人脉系统里的锁大部分都是随着剧情的发展自己开启的，但是有些锁必须让一些角色加入后才能开启，下面列出这些人物的获得方法：



多摩野五郎	在校舍1楼与他对话九次，再在部屋所在的地图与他对话九次，最后去网球场区域与他对话九次
坚山真	在部屋音无那里通过“名前搜索”，输入かたやま
岩佐洋介	在部屋音无那里通过“名前搜索”，输入いわき
北海道伸	在部屋音无那里通过“名前搜索”，输入ほっかい
定冈坚	在部屋音无那里通过“名前搜索”，输入さだおか
包木宏明	在部屋音无那里通过“名前搜索”，输入ほうき
一之濑一哉	最终章带着土门去医院，剧情后获得。

注：如果搜索名字出现搜索不到的情况，则说明目前的游戏进度还无法收得此人，大家只需要继续进行流程即可。

©LEVEL–5 Inc.

实战技巧

■移动

点击球员后在屏幕上拖动，他就会按照你拖动的路线移动，否则电脑会自动设置该球员的盯防目标。一般来说在预判对方传球或者对方接球出现失误时才需要控制角色移动进行抢球。在设置好移动路线后，球员会优先选择设置的路线前进，把握不好可能会失去抢断对手的机会，一般情况还是交给电脑盯防比较妥当。

■传球与射门

我方控球时，点击下屏就能进行传球，离球近的我方角色会主动向球靠近，速度和意识受该球员的能力影响。由于对方的单对单盯防比较紧，所以传球的时候尽量避免直接传到脚下，而是要尽量塞空挡，然后利用进攻队员的速度优势摆脱对方的盯防来制造进攻机会。当靠近禁区时点击球门区域就可以进行射门了，而射门的方式也分抽射、吊射、凌空等许多种，一般来说直接射门的得分几率较小，比较好的办法是边路突破把守门员吸引出来然后吊射，4人比赛这招基本都奏效；或者边路进攻时看到守门员开始向控球的队员移动，马上传球到球门另一边的空档，如果前锋速度够快的话就能插上来补射了，这种球一般来说就稳拿分了。

在选择了射门方式后还会让大家选择射门的力度，力度越大球速越快，但精度就越差，反之亦然，所以用什么力度射门还得根据当时的情况但具体情况判断。当有3个不同的球员射门后就会开启燃烧模式（只要成功射门即可，不需要进球），这个模式会持续一段时间，效果为射门强度增加、对抗成功率增加、TP消耗减半，所以开启此模式后就抓紧时间疯狂进攻吧。连续传球或抢断成功后，球员的头上会出现ナイス字样，每出现一次比赛结束后所获得的经验值就会增加，所以在打4人小场的时候尽量多传球来获得额外的经验。





■指令

当控球的敌我双方接触之后就会出现指令让大家选择，这一点玩过《足球小将》的朋友应该不会感到陌生。左边的指令对抗时胜率比较低，但是控球力比较高，而右边的指令则相反。双方对抗时会有一个评定数字，这是根据球员的能力进行评定的。如果评定值我方比较高，那么就优先选择左边的指令；要是评定低于对方，那就选择右边的指令。

■必杀

作为一款热血的足球RPG游戏，必杀就是其精髓所在。射门、过人、抢断、守门都是有必杀的。每个球员固定有4种必杀技，根据等级的提升这些必杀技也会逐渐开启，另外当获得了秘技书之后也可以给球员额外学习必杀技，每个球员限学2种。无论是球员还是必杀都被分成了“风、林、火、山”4个属性，其相应的克制关系是“风＞山＞火＞林＞风”。球员在对抗时，属性克制对方的人就比较有优势。而球员使用与自身相同属性的必杀的话，威力也会有相应的加成。施放必杀技会消耗球员的TP，不过比赛时可以点击右上方的手型标志来暂停比赛，暂停期间是可以对球员使用回复物品的，不过每次暂停只能给一位球员使用一次物品。再开比赛后会有9秒的倒记时，之后就再次可以叫暂停来回复了，在比赛中吃东西这招虽然比较无耻，但是非常好用，特别是在对付后期关卡的BOSS战时可能会经常用到的。

球员各项数值解释	
GP	体力值
TP	必杀值
キック	脚法
ボディ	身体
コントロール	控球
ガード	防守
スピード	速度
スタミナ	体力
ガッツ	气力
けいけんち	经验值



为了成为全国冠军而开始努力吧！



序章

当主角元堂兴致勃勃推开足球部的铁门时，看到的却是一副懒散的景象。面对快要被取消的足球部，大家对足球的热爱早已抛之脑后了。不过元堂从没有放弃对足球的热爱，他决定一个人到操场去练球。不过事情总是不那么一帆风顺，在操场准备练球的元堂碰到了前来滋事的田径部成员，在风丸的帮助下以足球的力量教训了那几个狂妄之徒。随后赶来的木野阻止了元堂和田径部成员进一步冲突的发生，之后元堂也告诉木野自己的愿望就是赢得全国大赛的冠军。在训练途中元堂撞到一名白发帅哥，之后从木





野口中得知那就是传奇前锋豪炎寺，正当元堂准备跑去说服豪炎寺加入足球部时却被赶来的足球部部员告知东月老师要在足球部宣布消息。返回足球部后东月老师宣布下个星期帝国学院要来和雷门学院进行一场足球比赛，如果输了就将正式取消足球部。面对有最强之称的帝国学院，连11人都凑不齐的雷门学院怎么可能是他们的对手，不过元堂却不愿意放弃这惟一保住足球部的机会。当务之急就是要凑齐11人和帝国学院拼上一拼，这时元堂想起了刚才撞到的豪炎寺，如果有他的加入对抗帝国学院的胜率会大大增加。

POINT

与田径部的4人比赛算是游戏操作的一个教学篇，大家可以熟悉一下移动跑位等操作，只要从对方手里抢到球就可以结束比赛。左边的十字键和右边的A、B、X、Y这4个按键是移动观看全场的俯视图，分别对应左手持笔和右手持笔的玩家。教学楼一楼的超市里可以买到回复GP和TP的消耗品以及一些装备，等热血点足够的时候就来买点消耗品吧，这在比赛时是会经常用到的。



通关后的追加要素

游戏其实在通关后会释放相当强劲的选手，如果想真的培养一支劲旅的话，玩家的训练之路现在才算开始。通关后的追加要素包括：人脉路线的最后封锁将会被解除，从而多了5个人可以招募；练习的对象追加了ウラゼウス，但对手也不是吃素的，因为他们等级都是超过了80；而在イナビカリ修炼场的比赛对象则多出了レイトン队伍，胜利条件固定为“在20分钟内拉开2分的差距”，胜利之后还有机会拿到非卖品队服或者秘传书“さばきのてっつい”，另外玩家还能见到古株在正门区域售卖秘传书；最后要提一下的是通关后还会出现一些新的宝箱，具体位置如下表：

场所	得到的道具
本校舍的3楼放送室	ディバイングローブ
铁塔的舞台	F-ヘブンズゲート
河岸边的草坪广场	ディバインスパイク
稻妻街的地铁前入口	F-フェニックス
商店街的咖啡厅前	カウンターSTRの秘传书

帝国がきた!



出门后来到左下的停车场，询问左边的人后得知豪炎寺已经从学校正门离开了，之后来到操场区域，在这里跟木野交谈之后出现铁塔区域。离开学校前往铁塔区域，爬上铁塔后元堂向木野展示了自己练习足球的秘技，相信用两根手指倒立不是一般人能够做到的（笑）。

在准备回家的路上两人却被两个小流氓拦住了去路，还好豪炎寺及时出现并用火焰射门赶走了惹事的小流氓。看到如此强力的射门，元堂按捺不住自己激动的心情，马上上前邀请豪炎寺加入，但是却被冷漠地拒绝了。

第二天，当看到豪炎寺转到自己班的时候，元堂再度冲上去打算邀请豪炎寺加入。一路追到一楼时，被学生会长夏末拦住了去路，之后从夏末口中了解到豪炎寺不愿意继续踢球的原因和他妹妹有关，并且夏末告诉元堂他现在要做的是赶快找到 4 名队员入部，不然没法进行下个星期的比赛。

出教学楼后和旁边的眼镜对话，他告诉元堂他可以加入足球部，但是前提必须要找齐 10 人后他才会以拯救足球部的英雄的姿态最后加入。先来到部室北边的棒球场区域，在田径场找到风丸与他对话后加入队伍，然后回到足球部区域，在左边的大楼前和松野对话后加入队伍，然后来到教学楼 2 楼，在最左边



的教室收得影野，之后前往说服眼镜，他又提出条件说他的球衣号码必须是 10 号。在答应了眼镜的要求后一个 11 人的队伍终于顺利组成了。很快便到了和帝国学院交手的日子了，就在这关键时候大家发现壁山不见了。在右边的柜子里找到壁山，发现他被帝国学院的气势给吓住了不愿意比赛，而这时相扑部的人也跑来准备把壁山挖到相扑部去，在用足球决定胜负之后壁山终于回归球队，在一楼和木野对话后，与帝国学院的比赛就正式开始了。

POINT

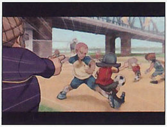
4 人红白战在这里可以不断练习，胜利后能获得经验值，可以在这里提升一下自己队伍成员的等级，顺便熟悉一下操作以及进攻方式。和相扑部的比赛只要踢中柜子就能胜利，全线进攻就是。一楼的五郎已经出现了，赶紧和他对话吧，他可是解开人脉锁的重要人物。比赛时除了跑步和守门外，其他动作都是要消耗 GP 的，当 GP 过低时就会出现跑不动的现象，一定要记得及时回复。本章结束后开启通信对战。

BOSS: 帝国学院

有着最强之称的帝国学院其实力是非常强劲的，在经过一段时间之后会自动发生剧情。由于上半场帝国学院的猛攻，已经 20 比 0 领先了，这时眼镜会丢下球衣逃跑，之后豪炎寺则会穿上 10 号球衣登场。在对方射门之后使用必杀技后发生剧情，之后球会自动传到禁区附近的豪炎寺脚下，然后发动他的必杀火焰射门后就可以扳回一球，之后帝国学院就会放弃比赛，同时雷门学院也取消了废除足球部的决定。

梦への发进

虽然帝国学院放弃了比赛，但是他们也提出了挑战，让雷门学院参加地区选拔赛，最后和他们再决胜负。来到一楼查看揭示板，得到与尾刈斗比赛的消息，之后来到 3 楼左边的校长室，在外面听到东月老师和校长的谈话，是关于和尾刈斗比赛会被诅咒的消息。之后木野跑来告诉主角足球部来了个奇怪的女孩，赶紧回足球部去看看。在一楼与夏末发生剧情，从现在开始在建筑物外面活动时就会随时遇到 4 人红白战，当然





这也是提升队员等级的好方法。来到足球部后得知了女孩的身分，原来他是新闻部的音无。交谈之后音无加入，之后就可以利用她的能力招贤纳才了。在校门口遇到豪炎寺，染冈对豪炎寺的态度很不屑，认为自己只要苦练也能练成和他一样厉害的必杀技。离开学校来到河川敷，往右走来到球场却发现这里已经被一群小学生占用了。在解释了他们准备在这里练习必杀技后，小学生们也提出了和雷门学院进行比赛的条件。

POINT

本作每章都会有宝箱散落在各个角落，而每章宝箱的位置和物品也都不相同。不过大部分宝箱里的物品都是能买到或者学到的，所以这里就不列举宝箱的位置以及获得的物品了，有兴趣的朋友可以自己尝试去找找。在本章前往铁塔区域，与右边的小猫对话可以获得陆上部的钥匙，足球部左边的大房子中其中一间就是陆上部。部室里有宝箱，之后任意发生一段剧情后再回到陆上部可以说得队员宫坂了加入。



BOSS: 稻妻 KFC

虽然对方是一群小学生，但对于还没有必杀技的我们来说还是不好对付的。建议把风丸拖到前锋的位置，利用风丸和染冈的速度优势左右传球，引出守门员后直接小力度临空抽射就能进球了。如果对方防守队员处于我方进攻队员的侧面或者是后面，这时点击我方持球的队员会有一定几率直接摆脱敌人的防守，不过这会消耗该球员的 GP。需要注意的是对方的小妹妹前锋会必杀射门，为了保证不失球就用必杀技来守门吧。

虽然获得了比赛的胜利，但是大家对能否打败尾刈斗还是没有信心，不过在会田指导的帮助下，大家还是一起进行了训练。训练结束后染冈却不愿意离开想独自一人继续练习必杀射门，他的信念被会田指导接受了，于是在会田指导的帮助下，染冈开始学习属于自己的必杀射门，这一切都被远处的豪炎寺看在眼里。很快就到了与尾刈斗比赛的前一天，前往河川敷的球场进行最后的训练后，染冈终于在赛前学会了神龙射门。随后训练点开启，大家可以在各个地方的训练点训练一下球员的基础能力。比赛当日来到足球部与木野对话后就可以正式与尾刈斗进行比赛了，赛前豪炎寺临时加入球队。

POINT

在比赛前一天来到河川敷球场与小妹妹对话后先选择いいえ再选择はい就可以再度和稻妻 KFC 进行比赛，喜欢练级的朋友可以利用这个机会提升一下全队的等级。

BOSS: 尾刈斗

赛前准备时最好把风丸拉到比较靠前的位置，可以利用一下他的速度优势，如果五郎和宫坂了已经加入了可以把他们派上场，利用他们的必杀来增加控球的时间。利用染冈或者豪炎寺的必杀射门很容易就能攻进一球，之后发生剧情，全体队员中了尾刈斗的诅咒动弹不得，结果对方很轻松的把比分扳平，随后上半场比赛结束。下半场一开始尾刈斗就准备发动诅咒，结果被豪炎寺看出了破解的方法，之后比赛正常进行。随后染冈的必杀射门被对方门将轻松防住，剧情后再次让染冈射门会习得 2 人必杀射门，破门后尾刈斗诅咒的力量彻底消失，接下来就可以疯狂进攻了。

防守心得 在防守的时候尽量避免我方两名球员在一起，因为这会损失一次抢断的机会，相反在进攻的时候如果不能从空挡突破，那就尽量往对方人集中的地方走，这样就可以一次性突破对方多人的防守。

雷门にうずまく阴谋

在经历了尾刈斗一战，豪炎寺也终于决定加入雷门足球部了。第二天在教室听说来了个从美国来的转校生，来到足球部门前碰到了转校生土门飞鸟和夏末，还没等元堂邀请他加入，他却反倒是主动要求加入足球部。随后夏末也带来了地区选拔赛的比赛场次，接下来要对战的队伍是野生中学。随后来到教学楼一楼左边的图书室，在这里与音无对话后在左边调查地上闪光的地方，能得到不少秘技书，最后在音无面前发现只有一半的秘技书，向图书委员询问后得知剩下的一半被漫研部的人拿走了。漫研部在游泳池区域左边的房间，与一楼漫研部员对话后，红发部员突然跑出门外，而剩下的另一半秘技就在他的手上。出门后向上走来到焚烧炉附近，但是却来晚了一步，秘技已经被烧掉了，之后还从古株那里听到雷门学院以前关于足球的传奇故事。秘技虽然被烧了，但是练习还是不能放松的，大家决定前往河川敷，没走两步碰到了美国转校生土门飞鸟，之后土门加入队伍，而另一方面壁山还不死心，独自来到焚烧炉继续寻找秘技，秘技没找到却找到本不良书籍，之后慌忙离开。在河川敷球场跟小妹妹对话后就可以和伞美野中进行友谊赛。

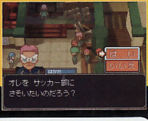
POINT

游泳池上方的宝箱里能得到棒球部的钥匙，在泳池旁更衣室内与细江茂志对话后加入球队，在游泳池区域左边房间二楼的新闻部与博多商次对话后加入球队。在足球部与木野对话可以与以前比赛过的队伍进行 11 人的大场比赛，想尽快提升全队等级就可以加以利用了。

比赛结束后豪炎寺就独自一人到医院去看望他妹妹去了，而众人也发现壁山还没归队。返回足球部部室发现壁山和土门撞了个满怀，而从壁山捡到的不良书籍里面掉出来了秘技的另外一半，终于有了完整的秘技了，就秘技上写的来看这是两个人的合体技。这时壁山冲忙跑过来告诉大家豪炎寺在学校后门遇到麻烦了，大家赶紧赶了过去，发现一个黑衣人在拿豪炎寺的妹妹在威胁他，来到医院众人以足球的力量打败了黑衣人，之后在医院二楼见到了豪炎寺和他躺在病床的妹妹，在这里豪炎寺也告诉大家他曾经放弃足球是因为妹妹为了去赛场给他加油出了车祸。随后大家谈到关于 2 人必杀技时决定由豪炎寺和壁山来配合，不过对于被当做踏板的壁山来说心里是十分不情愿的。第二天照例前往河川敷进行训练，一开始壁山很不配合，不过在会田指导和元堂的鼓励下最终还是使出了强力的 2 人必杀技，不过被当做踏板始终觉得很丢面子。比赛当日来到车站，之后坐车到野生中就可以进行比赛了。

POINT

车站那里的商店有球服和秘技书出售，如果热血点够多的话可以考虑给所有球员都学会两个额外的必杀技。シュート代表射门必杀、ブロック代表防守必杀、ドリブル代表突破必杀、キャッチ代表守门。已经学会的额外必杀还可以在铁塔左边房子处的老爷爷那里传授给其他人，相当于复制必杀技，不过也是需要热血点的。威力越强的必杀技复制所要消耗的热血点也就越多。



BOSS: 伞美野中

这场比赛总体来说没什么难度，不过对方的门将有必杀，尽量用必杀射门和他硬拼即可。面对不强的对手我们可以多传球来触发球员头上的ナイス符号来获取额外的经验值。



BOSS: 野生中

野生中的球员果然个个都长得跟野生动物一样，连他们的监督也都是一副野人装扮，果然名副其实。一开始野生中守门员的 TP 是不会消耗的，用豪炎寺发动新学会的 2 人必杀后才能打破野生中守门员的无敌状态，之后就可以随便用必杀射门来得分了，作为地区选拔赛的第一战并不难，但是需要注意的是野生中是三前锋阵容，一定小心不要让他们开启燃烧模式，不然会对我方很不利。

试炼の穴を攻略せよ



在雷门赢得选拔赛第一场胜利后，东月老师再次和神秘人互通电话，不知道他到底在搞什么鬼，而另一方面学生会长夏末则对足球部越来越感兴趣。来到足球部和不良学生交流后得知他并不是来找麻烦的，反而是求助元堂让他们到体育馆后面去帮助他的朋友。出门后遇到夏末，对话完之后就可以在足球部部室里找他去挖墙角了。来到体育馆的后面找到了不良学生的朋友，但是看他的样子非常奇怪，在 4 人小场比赛中获胜之后从那人头上掉下来一个奇怪的装置，那个不良学生也告诉元堂一行人这是御影专农给他戴上的，类似与洗脑的装置，他建议元堂去找理科教室的老师问问这个装置的情况。来到理科教室把装置交给了老师，结果这个自称是生物老师的人把装置给弄坏了，不过他让元堂到商业街自己开模型店的儿子那里去打听一下情报。来到模型店把装置交给了店长，谁知他一戴上就开始发疯一样的乱跑，看来这装置的问题不小，而这次的对手御影专农的队员人人都戴着这个装置，这对雷门学院来说是个不小的威胁。

POINT

体育馆区域左上宝箱中获得网球部的钥匙，之后该怎么做大家应该明白了吧。商店街的商店里能买到球衣和不错的装备，感兴趣的朋友可以把队伍全副武装一下。



随后夏末的人找到元堂，让他们赶紧回学校铜像处，夏末有急事找他们。在铜像处见到夏末后得知她要对元堂他们进行特训战胜御影专农，随后一脚把他们踢到了密道里。修炼场一共有 6 种不同的修行，他们各自对应不同能力的提升，修行场里和小屋子里的人对话后进入 4 人红白战，胜利后才能前往下一间屋子，最后的大屋子里进行 11 人的正式比赛，胜利后通过试验，之后全队球员增加修炼所对应的基础能力。可以说这里是提升等级和提升球员全体基础能力的宝地，有爱的朋友可以在这里把各个球员的能力提升到极至，下面列举出各个修行所对应增加的基础能力。

修行名称	对应增加的能力
アタックコース	脚法、身体
ディフェンスコース	防守
スピードコース	速度
テクニックコース	控球、身体
たいりょくコース	体力、气力
ふしぎコース	TP、GP

任意完成其中一项修行后离开密道，在铜像处理事长将 40 年前雷门足球队的传奇告诉了大家，原来 40 年前，雷门的足球队是一支传奇一样的队伍，被称作闪电 11 人，只是突然他们都不见了。接着理事长将一本秘技书交给了元堂，元堂从秘技书上熟悉的字迹和理事长的话中也明白了 40 年前那支传奇队伍的领队就是他的爷爷元堂大介。有了修行场的锻炼和理事长给的秘技，打败御影专农应该是不在话下了。在学习了秘技之后，可以根据自己的喜好更换双人必杀或者三人必杀发动的成员，之后前往足球部部室与木野对话后结束当天行程，第二天就可以直接到车站坐车到御影专农进行比赛了。

BOSS: 御影专农

比赛一开始，御影专农所有球员的 TP 是不会消耗的，需要第一时间让学会新必杀射门的球员攻入一球后才能解除对方的无敌状态。虽然只是选拔赛的第二场，但是对手的能力却增强了不少，几乎人人都有必杀，而且 TP 值也不少，对方的阵型也是以防守为主，所以我们也要尽量让学会必杀的球员上场作战，只要一攻到禁区就用必杀射门招呼吧。

メイド吃茶にご用心

终于迎来了选拔赛的准决赛了，听木野说东月老师有事情宣布，大家急忙来到足球部，在这里东月老师带来了令人震惊的消息，强大的尾刈斗居然被最弱的秋叶名户 10 比 0 大胜，这件事让所有人心里都画上一个巨大的问号。为了在赛前让大家宽心，音无拿出了商业街女仆咖啡厅的招待卷邀请大家去那里娱乐娱乐，顺便打听一下秋叶名户的消息，不过豪炎寺说什么都不愿意去，可能是他不好意思吧(笑)。来到咖啡厅前，却发现门是关着的，这时听到一个女仆在求救，跑过去一看是一个猥琐的大叔在调戏女仆，帮助女仆赶走大叔后女仆却在听到雷门学院后慌忙离去。之后发现那大叔原来是女仆咖啡厅的店长，女仆店关门的原因是这里的街道主任下令强制关闭的，同时店长还求元堂去帮忙说服可怕的街道主任好让咖啡厅重新开业。答应了店长的请求后得知主任住在居酒屋，位置就在模型店旁边的小路里面。向美女主任解释了来因后，她也不多说就叫元堂他们到右边的空地去找她，到了空地后才知道她想和元堂的队伍踢一场友谊赛，赌注就是咖啡厅的营业许可。

BOSS：一番街



这群由老年人组成的队伍总体实力并不强，但是个个的 TP 和 GP 都在 100 以上，要和他们耗是肯定不行的。对方后场防守不是很严密，长传冲吊加必杀射门破门是没有问题的，而美女主任的实力是非常强劲的，笔者 16 级的元堂用神之手硬是没防住她的必杀射门，所以一定不能让她持球。

胜利之后美女主任也兑现了自己的承诺让女仆咖啡厅重新开业，之后回到咖啡厅受到了女仆们的热情款待。在咖啡厅里球员们又是吃又是喝，还有美女女仆相伴好生快活，不过元堂却一心想着训练的事情，不由分说的拉走了正在享乐的球员们。第二天，众人发觉身体不对，赶紧到保健室去查看情况，看来是吃了什么东西的缘故，但是比赛的时间又快到了，众人只好拖着带病的身子前往比赛场。到达赛场时发现对方的指导就是女仆咖啡厅的店主，而他也承认是他对雷门的人下的药，不过当下比赛要紧，也没时间和他理论了。

BOSS：秋叶名户

在这里告诉大家一个小诀窍，下的药只对队伍第一页的球员生效，如果提前把主力球员转移到第二页去则不会受影响，在去过保健室之后再把主力阵容全部转回第一页就可以不受任何影响对付秋叶名户了。顺带一提，被下药的球员所有能力都变为 1，不使用必杀基本等于废物。秋叶名户本身实力很弱，不过如果我们之前不调换主力阵容的话打起来会比较吃亏，好在豪炎寺和元堂两个强力角色没有受到药的影响，依靠不断回复和使用必杀还是可以轻松获胜的。

胜利之后元堂邀请同伴们到自己家里去，元堂的母亲对元堂的同学们也是格外照顾。途中元堂问母亲关于 40 年前那支传奇队伍的情况，但是母亲却不愿意谈及此事，看来母亲是知道这件事情的。第二天，夏未拿来的报纸上居然写着秋叶名户 10 比 0 大胜雷门学院，音无怀疑是那个店主搞的花样。之后在校门口遇到的女仆也证实了这一说法，从女仆手里拿到咖啡厅电脑室的钥匙后前往调查，在眼镜的帮助下，主角一行从女仆咖啡店里得到了关于秋叶原的人作弊的证据，从而证明了自己，成功进入决赛。

POINT

这里有个小插曲，如果之前把眼镜踢出了队伍的话，可以在商业街上找到他，在说了一番好话之后他还是会帮忙调查的，调查完之后他就会离开不会重新加入队伍。在拿到证据后会有一场 4 人红白战，由于很简单这里就不再多言了。

决战！帝国学园

终于要和帝国学院进行决赛了，土门跑来告诉大家东月老师专门准备了一辆大巴接球员们去训练，但是豪炎寺却发觉了土门有些异样。来到停车场早已等候在那里的东月催促众人赶紧上车，这时候土门想说什么但欲言又止，之后音无跑来告诉大家她那本记录了所有队员包括必杀、强项、弱点等等在内的笔记不见了，于是大家赶紧回部室寻找笔记。就在大家找不到笔记开始怀疑土门的时候，土门拿着笔记承认了是自己所为，但是他让大家到大巴那里去向大家说明原由。大家赶到大巴那里，只见土门从车底找出一个炸弹，原来东月老师是帝国学院派来的间谍，这次行动的目的就是让雷门的队员和大巴永远消失然后帝国自动获胜，说完这些后东月就逃走了。土门还想跟元堂解释什么，却被阻止了，当务之急是追到东月。来到正门前，土门决定一人前往追赶东月，另一方面元堂一行则回到部室查看音无的资料。在音无的笔记里大家发现了土门留下的信，信中交代了他的身分以及他来雷门的目的，不过雷门的足球感染了他，他想要的是雷门这样纯粹的足球。由于东月老师的逃跑，没有监督的雷门学院是无法参加比赛的，夏末让大家到校长室找他父亲解决问题。

POINT

从本章开始，路上遇到的 4 人战斗难度开始提升，甚至对方会使用必杀射门，所以尽量一次进攻就结束战斗，拖得越久对我们越不利。河川敷入口处的宝箱里获得体育馆的钥匙，体育馆里除了宝箱外，在右边的看台还可以让町田禄郎加入队伍。

在理事长的指点下大家来到商店街的拉面馆雷雷轩，这里的老板就是当年传奇队伍的队长，不过他一听到雷门二字就直接把元堂他们赶了出门，看来他是不想参与这件事。垂头丧气的众人在门口见到了那个谜一样的大叔，他告诉大家河川敷那个教染冈必杀的人正是当年山闪雷电 11 人中，号称雷门之铁壁的人。众人马上赶往河川敷向会田说起此事，没想到会田也拒绝了元堂的请求，还让元堂不可以相信帝国学院的人。元堂正要解释，音无跑来告诉大家土门在铁塔附近出事了，木野已经提前赶去了，为了避免 2 人受到危险，大家决定先前往铁塔找人。在众人的帮助下逼退了东月和黑衣人，而准备离开的土门却被元堂教训了一通“足球不是一个人的运动，一定要相信同伴”，这句话也被随后赶到的 3 个 40 年前的人物听到，这让他们想起了当年元堂大介的气魄，面对着和当年监督有着相同信念的主角，他们决定担任雷门的监督，共同对抗帝国。

POINT

拉面馆左边小路里的宝箱里能得到武道馆的钥匙，武道馆的位置就在棒球场的左下方，2 楼的惠比寿原始可以说得加入队伍。

在得到土门以及监督的信任后，众人回到学校开始了针对帝国学院的训练，时间很快就到了比赛当日。在车站坐车来到帝国学院，径直往前走就可以触发剧情，比赛之前鬼道叫元堂开球后立刻离开中线，至于到底是为什么他却不肯说，不过土门却要求元堂相信鬼道说的话，因为他相信鬼道的为人，最后元堂决定相信鬼道的话，开球后马上离开了中线，紧接着巨大的钢筋条落到了中线的地方。看来元堂的决定没有错，不然的话就有人葬身在钢筋下了。这时鬼瓦出现逮捕了帝国学院的监督影山，原来这一切都跟 40 年前的事件有关。如今所有的障碍都清除了，球场上剩下的只有纯粹的足球比赛。

BOSS：帝国学院



昔日强大的对手如今依然强大，对方平均等级在 29 级，TP 更是在 130 以上，加上人人都有 2 个以上的必杀技，十分难缠，不过好在对方守门员的必杀技是把球弹开而不是接住，我们可以换上 5 前锋阵容不断在前面抢球制造射门机会，只要对方守门员的 TP 耗干了，那我们就可以轻松进球了，防守方面交给元堂一人就够了，只要保持足够的 TP 来使用“神之手”就行。

挖墙角系统

学生会长夏末加入后，在足球部部室里与她对话后就可以对战胜的球队挖墙角了。在确定了挖墙角的队伍后，夏末会打电话叫人去办事，之后在大地图闲逛一段时间后就会接到会夏末的电话，之后再回去和她对话就可以看到挖到的成果了。（挖到的人是随机的）

よみがえれ！传说の男たち

总算是进入到全国大赛了，大家对于能走到这一步都十分高兴。来到足球部夏末拿来了全国大赛的比赛名单，雷门的第一个对手是战国伊贺岛中，对于这个对手监督似乎很是熟悉。这支在山里修行忍术的队伍据说有着风一样的速度，和这样的对手比赛，就目前来说胜率最多也就50%，为了增强队伍的实力，监督决定找以前的OB来帮忙。另一方面在大家得知音无和鬼道是兄妹后，音无就一直不愿出现在大家面前。来到操场准备训练，结果得知操场在施工不能使用，之后前往河川敷在那里见到了音无，在元堂的劝说下她还是回到了足球部，而会田也向元堂透漏了击败战国伊贺岛中的秘密，那就是以前大介监督创造的必杀技“炎の风见鸡”射门，而元堂要做的就是找到当时使用这个必杀的三位OB，同时鬼瓦却带来了一个坏消息，由于证据不足，被逮捕的影山被释放了。前往铁塔和车站，那里的两位OB





很快就被元堂的信念给说服了，不过商业街的OB却不由分说的将元堂他们赶了出门，大家回到河川敷向会田报考情况，说到商业街的备流田时，会田告诉元堂要打动他必须要有大介监督的标记才行，于是元堂回到自己家找到爷爷的旧手套，然后再次前往商业街恳求OB的帮助。见到监督的遗物，备流田也没有办法拒绝，于是他把主角一行叫到秘密仓库。

在秘密仓库里，OB们使出了威力强大的必杀技“炎の风见鸡”，不过元堂却靠着自己的毅力使出了最强防守技“魔人之手”挡下了OB们的射门，OB从这个少年的身上看到了希望，最终决定将“炎の风见鸡”传授给元堂，可就在这个时候战国伊贺岛中的忍者出现准备抢走秘技，不过最终还是不敌雷门而败下阵来，接下来雷门就在OB的指导下进行着艰苦的训练。正式比赛的前一天，雷门学院的球场铺上了漂亮的草坪，之后来到秘密仓库与OB们进行最后的训练。

BOSS: 雷门 OB



这次的对手是40年前的传奇队伍“闪电11人”，这些人个个都身怀绝技，守门员更是会“神之手”一类必杀，相当不好对付，只有先用普通射门把他的TP骗光后才能安心使用必杀。好在敌人前锋的必杀威力不强，用“神之手”就能轻松应付，注意回复元堂的TP保证不失球就能获得最后的胜利，顺带一提的时此战平局也算赢。

在赢得比赛后和OB对话就可以进行风丸的必杀技训练，之后就是前往车站赶赴赛场。

BOSS: 战国伊贺岛中



经过了和OB的锻炼，忍者军团根本不在话下，虽然他们的必杀也不少，不过消耗TP也非常快，唯一需要注意的是他们的U字阵型，想要突破不是那么容易的。风丸使用学会的新必杀后会有剧情对话，总体来说此战比较简单。

赢得全国大赛第一场胜利后，本应当沉浸在胜利的喜悦中的元堂一行却因为两个坏消息而高兴不起来。第一个消息是理事长在工地受伤，情况非常严重；第二个消息就是帝国学院以0比10惨败给世宇子中，而鬼道也因受伤住进了医院，看来以后的道路充满着血雨惺风。

无限の壁を超えろについて

不好的消息也严重影响到了大家的心情，来到足球部时，音无给大家带来了下一个对手千羽山中的消息，上场比赛中他们的无敌防御技术“无限の壁”挡住了对手所有的攻势，看来想要打败他们就得首先找到破解“无限の壁”的方法。来到学校球场准备练习，但却得到夏末不见了的消息，回到夏末的房间找也不在，之后来到铁塔找到了独自一人哭泣的夏末。在元堂的劝说下，夏末也收起了自己的软弱

和众人一起回到自己的房间寻找父亲留下的“证据”。当一群人来到夏末房间时，这里已经被警察翻得一片





狼籍，当夏末把父亲留下的证据交到假警察手里时才知道上当了。一路追冒牌警察来到一个路口，千羽山中用他们的“无限の壁”拦下了假警察，众人也被这无敌防御技术给震惊了，之后假警察趁众人不备跑掉了，眼看追不上，众人也只能悻悻而归。回到部室后，监督却把假警察带了进来，

原来是鬼道帮忙抓到了犯人，同时鬼道也请求元堂让他加入雷门，他想与世宇子中再战一场，因为世宇子中现在的监督是影山，为了摆脱影山曾经的做法对自己的影响，鬼道想要亲手击败他；另一方面大家从理事长留下的证据中得知这40年来，影山为了胜利不择手段，不但害死了大介监督，就连豪炎寺妹妹的车祸也是又他一手操办的。

来到商店街的秘密仓库找OB询问对付“无限の壁”的方法，OB告诉大家要破解千羽山中的必杀就必须使用最强的射门必杀，回到家里跟母亲谈到最强射门的事，最后母亲傲不过儿子的决心把秘密钥匙交给了元堂。来到足球部部室打开了一直锁着的门，在那里拿到了最强射门绝招的秘技书，之后前往学校操场开始训练，不过这个由三个人合力完成的必杀射门练习起来却不是易事，虽然鬼道已经加入了雷门学院，不过毕竟是以前的敌人，三人始终配合不好，而鬼道也和豪炎寺搞得不欢而散。回到部室与监督交谈后说到了40年前影山和大介的对话，最后鬼道也认识到自己错误决定重新和大家练习射门，最后在医院2楼找到豪炎寺，发现鬼道的妹妹正在劝说豪炎寺重新练习必杀。在二人结开了自己的心结后，很快就练成了大介创造的最强射门“闪电破”，接下来就是和千羽山中的比赛了，用信赖的力量冲破对方的壁垒吧！

BOSS: 千羽山中



豪炎寺和鬼道的位置是固定的，而对方排出的则是金字塔型的阵容，看来是要一守到底了。对手平均等级37级，守门的TP非常高，不过这些都是表面现象。只要让鬼道使用刚学会的最强射门“闪电破”破门后，对方守门心理就会受到影响，不怎么使用“无限の壁”了，这下就可以随便用必杀轰杀了。只不过鬼道的位置处在中场，而且不能把他换到前锋的位置去，所以只有手动操作他前进或者一路使用必杀突破，只要注意回复他的TP就可以了。

オレは一人じゃない

足球部的名声日益增高，甚至还有了拉拉队来为他们鼓劲，女生们也开始给足球部的成员献殷勤了，看来大家的努力真是没有白费，接下来夏未带来了世宇子中比赛的消息，听说对手开场5分钟就弃权了，这果然是影山不择手段获得胜利的作风。来到操场，看到豪炎寺正在和木户川清修中的武方三兄弟争执，武方兄弟一直拿豪炎寺上次决赛时临阵脱逃来说事，当元堂站出来为豪炎寺说话时却遭到了对方的挑衅，于是元堂提出以足球决胜负，不料对方的3人射门威力强劲，元堂没有抵挡得住反而受了伤。（你都不用神之手怎么接得住人家的必杀嘛）虽然被吩咐要好好休息，但是失败了的元堂一心想增强训练强度来对付对方的射门，来到修练场准备接受训练，但是大家都因为担心元堂的身体不敢全力以赴，失落的元堂来到铁塔，之后夏未也来到这里为元堂打气，最终元堂也回复到了以前的状态，随后赶来的木野找到元堂后两人一起回到部室。



POINT

和木野一起回部室的路上是不会遇敌的，可以趁这个机会到处搜刮一下宝箱。在遇到千羽山中的那个路口那里的商店里有不少好东西，热血点多的朋友可以在这里消费一下，商业街的商店更是可以买到强力秘技书以及TP全回复这样的好东西，笔者在这里可是消费光了所有的热血点的（笑）。在住宅街中央的儿童乐园里和小妹妹对话会得到自行车部的钥匙。回到部室后，监督已经着手针对木户川清修中的特殊训练了，分别来到新闻部、图书室、河川敷找到三位队友后，回到球场接受OB的特训。面对OB们的“闪电破”元堂防守起来很吃力，不过在栗松和壁山两人的帮助下总算是拦下了此球，看到大家如此齐心所有人的心情也都轻松了下来。很快就到了比赛日，而豪炎寺也从当年临阵脱逃的阴影中走了出来。

BOSS：木户川清修中

全队平均等级在40，而且各项能力都很高，TP也都很多，需要小心应付才是。一开始自动发生挡住武田三兄弟射门的剧情，之后比赛正式开始，武田兄弟的移动速度很快，传球的时候一定要小心别被中途断掉了，对方守门员的必杀可以用2人合体必杀来破掉，一看到武田兄弟射门就用3人必杀防守，不过这招消耗TP很快，要及时补充。



燃えつきろ！命がけの最终决战



最后的决战马上就要来临了，大家正准备进行最后的练习，这时豪炎寺跑来说医院突然聚集了很多人，他担心自己的妹妹出状况向元堂请假，平白无故医院怎么会聚集很多人，看来应该出现了什么异常，大家决定一起到医院去看看。来到医院发现来看病的人非常的多，而且还有人说看见雷门足球部的人往水里投毒，看来这一定又是影山的手段。大家赶紧前往2楼查看豪炎寺妹妹的状况，还好没出什么意外，而豪炎寺的妹妹夕香听到哥哥明日参加决赛的消息似乎也有所反应，喃喃的说着话，看到这一幕豪炎寺下定决心一定要获得胜利来回报妹妹。在听到木野的叫喊声后大家赶紧到医院外跑去，在这里几个人吵着要见理事长，要理事长解释投毒事件，不过事件很快被赶来的鬼瓦平息了，之后前往铁塔见到了理事长，在这里理事长告诉元堂影山在决赛时准备给世宇子中服药来赢得比赛，虽然目前雷门的实力已经很强了，但是真要是对抗服过药的世宇子中还是非常困难的。

POINT

在最终战前，把土门换到4人队伍中，之后进入医院就会发生剧情，剧情后可以让一之濑一哉加入队伍。



比赛前一天来到部室，在大家都吃过木野做的食物后，夏未把木野和音无拉到一边好象在商量着什么，看情形应该是比较危险的事，不过木野和音无最后还是决定和夏未一起行动。比赛当天坐车前往世宇子中，结果比赛的场地竟然是影山的空中城堡里。进城堡后往左走来到休息室调整一番后众人怀着各自的目的和同一个信念踏进了决战的赛场。另一方面，三个女孩则要开始他们的秘密行动了。控制三个女孩来到左上方世宇子中的休息室门口，但是门被锁上了，接着来到右边发生剧情，听到了关于药物的信息，接着来到下面的警备室，在这里遇到了收集犯罪资料的鬼瓦，在他的帮助下终于潜入了影山的房间。

BOSS：世宇子中上半场

对手平均等级在44级左右，能力更是高得吓人，而且上半场由于药的缘故，对手使用必杀是不会消耗TP的，所以我们要做的就是拖时间。对方只有一个前锋在我们的后场转，就在后场传传球其实是很安全的，就算不小心失误了还有神一样的元堂在呢，总之上半场就是一个字，拖！



画面再度切换到三个女孩，来到世宇子中的休息室里发现了给队员们准备的药，三个人商量后偷偷把药换成了水，与此同时所有人都在关注着这场比赛，连豪炎寺的妹妹也回复了意识在电视前给哥哥加油，在没有了药物的支持下，两支队伍终于站在了同一起跑线，接下来就是真正决胜负的时候了。

BOSS：世宇子中下半场

对方失去了药物的支持自然不再是处于TP无限的状态，但是对手依然是强大的，我方的必杀技基本上拼不过对方的必杀技，不过好在对手的TP消耗也很快，而我们还可以不断吃巧克力来回复TP，随着最后结束的哨声响起，整个游戏的流程也就到此为止。



通关特典：通关之后可以存档，读取通关存档后追加与世宇子中的自由比赛，不过他们换成了决赛开始前的名字，而且所有的队员等级为84级，按照通关等级去挑战的话基本等于是找死。教学楼前的古株开始出售强力必杀的秘技书，不过价格也是非常的昂贵。游戏的进度在最终决赛之前，有兴趣的朋友可以继续挑战世宇子中。

节约时间

使用必杀时比赛的时间是不会停的，也就是说必杀动画的时间越长，消耗的比赛时间也就越多，因此在某些比赛中我们可以施放必杀来拖延比赛时间，这是个相当不错的战术。



《无间战神》是一款将北欧神话以科幻的方式重新演绎的游戏。尽管它的类型是动作角色扮演，但是随着流程的发展你会发现它的战斗做得也相当有深度，有些战斗不仅困难，而且需要战略性，给这款游戏带来了一抹亮色。

文 丁丁 美编 心の永恒

通关时间：15小时

无间战神	Microsoft	动作角色扮演
X360 Too Human		台版
2008年8月21日	1～2人	新台币1390元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

游戏系统分析

由于本作是中文版，所有的操作和招式在游戏中的暂停菜单里都可以查到详细的解释，在这里就不再提了。具体的战术将会在后面的流程中详细讲解。

职业选择



在游戏的最开始就会让你进行角色的职业选择，这不会影响游戏的剧情，但是会对战斗方式有很大影响。

狂战士

善于近战格斗，由于可以手持双手系的武器所以可以很容易地造成高连击。这对于使用各种需要连击槽的特殊技能非常有利。强烈建议后期选择人类阵营，充分发挥高连击和高速度的优势。

天行将

数值平衡型的角色，适合初学者，擅长空中攻击。他的发展路线比较丰富，两个阵营都有适合他的技能。

突击队员

远程武器之王，擅长爆炸性武器，弹药量会比其他职业更多。选择机电化之路是明智之举。

守护者

生命值和护甲超强。他在受到强力攻击的时候也不会摔倒，这点在被敌人围攻时非常有用。使用大锤的话可以轻松地将多个敌人打飞到空中。后期选择机电化阵营可以有效的弥补守护者攻击力不足的劣势。

生化战士

尽管攻击力不高，但是有自我治愈能力。他对于玩家的操作技巧要求很高，你必须聪明的制定战术，才有可能取得战斗的胜利。人类阵营会比较适合他，生化战士可以比较容易地改造成一个平衡型的角色，但如果是多人游戏时则可以考虑走机电化之路，将他作为支援型角色来培养。

重置技能树



游戏中你可以多次重置技能树，如果你对之前升级的方向感到不满意，只要在技能树的菜单中按 Y 键并确定就可以把你之前分配到技能树上的升级点数回收进行重分配。第一次只需要花费 1000，第二次花费 2000，第三次花费 4000。以后每次重新分配的花费都会是前一次的两倍。

连击槽

连击在这款游戏中有着非常重要的地位。战斗中威力强大的毁灭术需要消耗连击槽，下面就是可以加速连击槽积累的方法。由于加速效果可以叠加，所以理论上最有效的加速方法就是连续滑动后接组合震空技，然后跳到空中连斩。

动作	加速效果
滑动	少量
终结技打中单体	少量
连击超过 50 次	少量
空中砍杀敌人	中量
连续滑动	中量
组合攻击后再连一击	中量
用狂暴技干掉带光属性的敌人	大量
用终结技干掉带暗属性的敌人	大量

护符与符文

最好不要忽视这两样东西，它们都可以给你提供有效的增强效果。护符有各种增强效果，但是你需要先达成它所要求的目标才能激活它。所以要慎重地选择你想激活的护符，然后有意识的去达成目标。而符文则可以直接镶嵌到有空槽的武器和装备中，它们的强化效果通常很显著，配合多块符文可以让普通的装备发挥出强大的威力，但是符文一旦镶嵌就不可以再取下了。



© 2008 Silicon Knights.All right reserved.

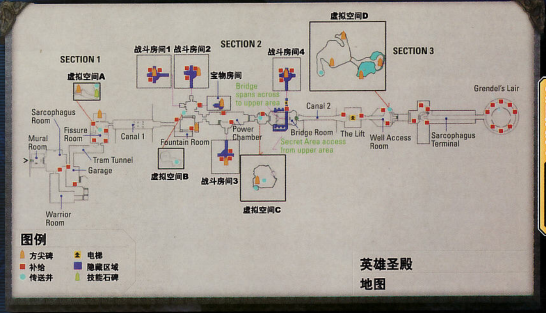
流程攻略

尽管这款游戏没有全程的中文语音，但相信不少玩家一路玩下来也能大概了解整个故事。所以在下面的攻略中，我们主要以流程和打法为主。在这次的攻略中我们选择了“天行将”(Campion) 这个职业来做，尽管它会少一些独门绝技，但在 5 个职业中能力最为均衡。下面就让我们开始这场冒险吧。

第一章 英雄圣殿

游戏的这一章主要还是让玩家熟悉各种操作，所以难度并不高。

为了追杀在酒馆中出现的嗜血机械兽格伦德尔，巴德尔带领小队来到了早已被人遗忘的英雄圣殿追查线索。进入最初的大厅之后你可以操作巴德尔熟悉一下各种操作，然后向前进入有巨大英雄石棺的大厅，根据指示向右侧有几个士兵聚集的地方走，那里有一扇泛着光的门，先把门旁类似于红色水晶的容器打碎可以得到一些随机的道具，然后进入自动打开的门。



Warrior Room



玩家将会遭遇第一场战斗，在这里只有几个格斗系的机械地精。利用好左摇杆的滑动和右摇杆配合进行近身攻击，来回杀几个回合，可以积累连击点数。在这也可以试试 LT 和 RT 的远程射击。很快就能结束战斗，收集附近的道具继续前进。

Garage

大厅中你将会遭遇到多批地精的攻击，要小心的是第二批地精中开始出现了能够发射导弹的地精，如果一味地和普通地精缠斗只会不断地被导弹炸到，记住要不断的移动和躲避。你可以根据导弹的烟雾找到这种地精的位置，并且在靠近之后用震空技(快速向敌人方向推两次右摇杆)，将其打至空中，再跳起接普通攻击，反复一直把它追打至死。记住在后面的战斗也是一样总是首先处理具有远程攻击力的敌人。

结束战斗后，女武神会出现在上空并带走战死的士兵，在后面的流程中如果你战死了，女武神也会来带走你的肉身，你会在最近的自动存档点复活，在一些场景中之前被你杀死的怪物是不会再出现的。

随后一段剧情闪回到了巴德尔执行任务之前，这里是没有战斗的。



闪回剧情结束后，回到现在，又有大批的地精来袭，仍然使用滑行左突右冲，尽量控制滑行方向，试着积累连击数。只要不被围住即可。搞定之后打破红水晶收集道具继续前进。

Tram Tunnel

这里仍然有大量地精等着你，这里会出现小型首领“红眼地精”，它会有较长的血槽显示在下方，并且它的红色激光瞄准会增强另外两个导弹兵的精准度。不过不要一味得蛮冲，你只要和它们保持较远距离，可以先杀掉前面得两批喽啰再去解决他们。对付红眼地精仍然是震空技比较有效，因为它在地面会有能量防护罩。

Fissure Room

在这个房间中会有大量敌人的混战，仍然优先处理远程敌人，搞定后多利用跳起后的滑动攻击来摆脱敌人的包围。干掉空地上的敌人，顺着石阶而上，一头拥有巨锤的怪物出现了。他的巨锤震荡攻击用翻滚躲避即可。尽管你也可以用剑或锤头搞定他，但是还有个更有趣的方法。你需要先在远程用枪系武器锁定它不断射击，直至毁掉它的外装甲。这时他会有短暂的迟钝。跑到它背后，当屏幕的右上方出现 A 键提示时，按键跳上他的头顶。接着它会左右晃动两次，我们需要用左摇杆拨向相反方向来保持平衡，等机器人稍微稳定立刻向下推动右摇杆给他灭顶一击。这招爽快度很高，而且非常快捷，需要熟练掌握。

干掉锤头巨魔之后，你会触发新的闪回，你被领往世界之树探头下看，你就进入了命运三女神所在的虚拟空间。这里有着中世纪的风貌，俨然一个魔法的国度，草木苍翠，群山环抱，倒是很好地调节了玩家在冰冷战场上紧张的心情。先别急向女同伴那里走，你可以往后面的岔路探索一番，在这里会有方尖碑，靠近按 A 就会掉落出较好的道具和金钱。(后面路途上出现的所有方尖碑以及道具位置请参照我们的地图来寻找。)

拿到后再去触发剧情。你会得到三女神给你的机器蜘蛛蓝图。回到现实世界后，巴德尔放出蜘蛛点亮了这个场景的所有“传送井。”这也是可以随时通往虚拟空间的大门，靠近按 A 进入虚拟空间 A。后面的流程中你会需要用它解开一些现实世界的谜题。进入第一个井之后，站到有世界树标志的石碑前，你就会学会虚拟空间中的隔空推物能力。来到一旁的大门前按 RT 推开大门，拿到方尖碑的道具后就可以从井口回到现实世界了。记得去打败锤头巨魔时的洞口里拿方尖碑的道具。准备好之后，你就可以新点亮的门继续前进了。



Canal1

过这段室外桥的难点不多，敌人会分批出现。要注意新出现的身体发出橙色光的敌人。他们会根据颜色在被干掉时发出相应属性的伤害。橙色敌人会在死之前自爆，所以尽量用远程攻击搞定他们。利用他们的爆炸，你还可以捎带伤害它们旁边的敌人。



Fountain Room

一进房间先用远程武器搞定爆炸系的地精。然后在陆续消灭其他的敌人。很快你会遇到一个有着左中右三扇门的死路，并看到新的井口虚拟空间 B。进入虚拟空间，这里有一个可以推动的指向石，先按 RT 让它指向左边的门。回到现实世界，进入相应的左边门，在有云雾的门前按 A 进入，这是战斗房间 1，战斗房间主要目的是让玩家练级和收集方尖碑里的道具。然后你可以接着进入战斗房间 2，注意这里会有倒计时战斗决定你拿到道具的好坏。**战斗房间是可以自选的，你完全可以不打。但我们还是建议你进行，其中会有一些不错的道具。如果在战斗房间里死去，你就会回到房间外，在整个章节完成之前你是无法再进入的。**右边的房间是宝物房间没有战斗，道具一定要拿。

Power Chamber

这里有一个锤头巨魔先别管他。越过它会有导弹地精和地精首领。在比较空旷的房间里有个战术比较重要，在远程你可以用锁定射击阻止他们发射导弹，靠近后震空技解决他们。扫清地精后，再来处理锤头巨魔，按照之前的打法即可。你需要在房间左侧开启开关，然后到房间前段右侧的台阶平台上可以找到战斗房间 3。



Bridge Room

扫清第一批敌人之后，进入虚拟空间 C 仔细搜索方尖碑，并且推动木墙边的巨石用它砸开洞口。回到现实世界以后继续向前触发战斗，会有地精首领跳下以及导弹地精出现。消灭它们以后跑回井边，从左边的墙上寻找到之前打开的秘密入口，穿过曲折的过道和地精首领曾经站过的桥，前方有电梯带你上到战斗房间 4 之前。

Canal2

这是另一段室外的长桥，在这里会有一批格斗地精和两只冰属性的地精登场。对付带有属性攻击的地精来说，远程攻击比较安全，因为他们死前会冻住周围的物体。如果你用的是步枪，可以用 LT 的副武器手雷来消灭他们。

The Lift

刚进入场景同样有爆炸地精，立即用手雷可以干掉多个。随后只要登上电梯即可，除了战斗之外记得搜集物品。

Well Access Room

处理完第一批杂兵后，会有两个导弹地精及一个首领等在房间的另一边。先躲避导弹冲过去，又会有一批杂兵出现。我们依然按照导弹地精、首领和杂兵的顺序搞定即可。



在这个区域会有一口通往虚拟空间 D 的传送井。这个空间中你需要找到方尖碑，并站在封印上推下巨石。你会在空间的一侧发现紫色的雾气，这时你暂时还过不去，不用管它。

Sarcophagus Terminal

这里会有几批地精，其中一些是导弹地精，结合远程武器可以轻松地通过。搜索一番道具之后，你在中央轨道的两旁泛着光的机器旁按 A 启动巨棺的传送装置。等巨棺停在平台下，你就可以上去了。在巨棺按轨道移动的过程中两旁会有放出小导弹的地精伏击你。按住 RT 连续拨动右摇杆就可以优先瞄准这些空中目标射击。最后巨棺将你送到了格伦德尔的巢穴之中。

BOSS

Grendel's Lair：终于到了第一章的 BOSS 战了。进入巢穴之后不用急着走到大厅中央，先沿着房间的周边破坏红水晶收集道具。等你准备好之后就可以走到大厅的中央，这时格伦德尔会从底部升上来，直冲你而来。不过对付起来比较简单，你只需要积极利用跳跃、砍杀配合终结技就可以重伤它，但也要注意在它用爪子攻击的时候，灵活的用翻滚的无敌时间进行躲避。



第二阶段它会暂时撤退，并且放出飞行怪物攻击你，再次使用 RT 配合连续拨动右摇杆可以轻松搞定它们。被它们附上会不断的吸取你的生命值，因此注意保持距离。由于这时格伦德尔是站立的，所以你需要在攻击间隙瞄准他胸口的核心进行射击。抓住时机你还可以用 RB 的毁灭术来轰它。

抓住规律之后撑不了多久，这头钢铁巨兽就被你粉碎成渣了。通常打过了这个 BOSS，你的级别应该达到了 9 ~ 10 级。

第二章　冰封森林

故事回到了埃瑟城。**以后所有的任务中你都可以在暂停菜单中找到回到埃瑟城的选项。**从飞船上下来注意收集场景中的蓝色小方尖碑，这样的方尖碑在城市中散布了不少，由于是初次到达这个城市建议玩家到各个地方逛一逛收集一下道具，充实自身的实力和财力。由于本作是中文版，而且不涉及战斗。我们在城市中的就只给出主线剧情的流程：埃瑟网络中心→伊敦机电化实验室→埃瑟大厅→宴会大厅→海姆达尔办公室→飞船停靠场 1。在大厅中央的环形屏幕电脑上你可以确定自己的位置和目的地。

在伊敦机电化实验室中，你会面临一个不可在以后更改的选择。你需要去选择自己角色的阵营，你是想保留自己的人类特性，走强化连击路线，还是想借助机器化组件来增强自己的毁灭力。两大阵营各有优势，你可以仔细想想再决定。本攻略将会以选择人类阵营之路为基准进行。

决定之后你可以走到实验室的中央按 A 键确定，你会获得新的升级点数。在这个菜单中你还可以购买各种装备，值得注意的是如果你之前收集到了龙之震甲套装部件的蓝图，记得花钱把它们打造出来并且装备上，它们在初期的能力是十分强劲的，每一个部位的装甲都可以提供 +7 的装甲值，全套六件装备起来就有 +42 的加成，相当可观。你还可以在这里买卖符文和其他道具。

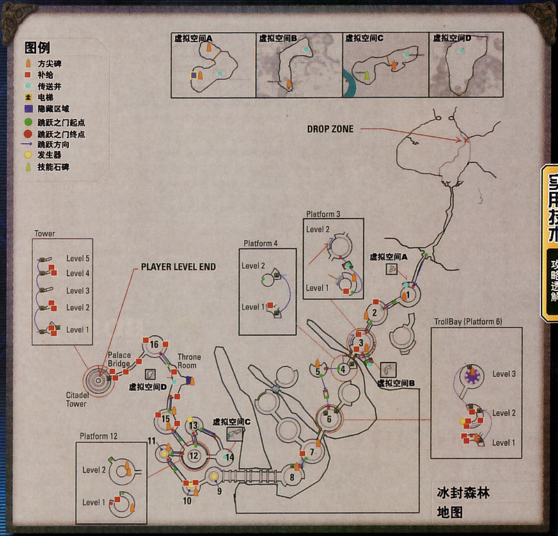
如果你需要购买或是维修武器，你可以到大厅另一头的蒂尔工作室去看看。一切准备停当之后，你就可以从飞船停靠场前往冰森林了。





这一块的难度不大，但不少地精带有冰属性，要小心，最好用远程武器搞定。因为这一段也会有导弹地精出现，一旦被冻住可就只有挨打的份了。在解决了大个的锤头巨魔之后会有一段过场，你们已经被暗精灵们盯上了。随后会出现大量格斗地精，简单解决之后，有一个地精利用跳跃之门逃走了。你也可以走到那两柱紫光之间，然后像钢铁侠一样被弹射到高处的平台上。

平台 1 这里会有三批敌人，先用手雷处理掉一群橙色的爆炸地精。当它们距离你有一段距离的时候，如果你用的是剑，也可以同时推动左摇杆和右摇杆发出狂暴技来对付他们。向前走会有一个地精首领和两个导弹地精。第三批敌人在传送井旁等着你，清理完之后进入虚拟空间 A，在这个空间里拿完道具就可以返回了。很快你就会看到新的跳跃之门，不过你得先搞定两只黑暗地精。它们的格斗威力很强劲，能攻善守。把其中一只打浮空然后连击追打是比较明智的选择，分别干掉它们之后跳往新的平台。



平台 2 这个平台上会有电系的黑暗精灵以及黑暗精灵狙击手。用远程武器优先处理电系的黑暗精灵，如果被电到，你的生命值会徐徐下降，很麻烦。在这过程中要注意用翻滚躲避狙击手的射击，场景中的能量盾也可以善加利用。如果敌人距离太近，可以考虑释放毁灭术来拉开距离。随后会有四只黑暗精灵出现，先用远程攻击，当他们接近后用浮空战术，集中精力把他们各个击破。

平台 3 登上平台就是和螳螂一样的黑暗精灵首领的对战，远程可以用射击武器来牵制它，这样它就不会放箭，只会跑过来跟你近身格斗。当它抬起前爪，你需要准备好使用翻滚来躲过它的地震攻击。由于它也有能量防御盾，你可以用毁灭术来破防然后接近身终结技。在附近会有战斗房间 1 入口靠近会有 A 键的提示，这个战斗房间比较难，最好在满血的情况下去挑战。

在平台 3 上使用跳跃之门会到达一款小平台，利用传送井到达虚拟空间 B，看过剧情后，到泛着光的树前用 RT 推倒，回到现实世界跳到平台 3 的上层。走一段就会看到新的桥连接着平台 4。

平台 4 最好不要一次惊动太多敌人，分而治之比较简单，收集附近的回复道具，在平台 5 会有一场恶战。

平台 5 在这块平台上会有两只巨魔，一个使用锤头，一个是会发射爆弹。更糟的是还会有几只黑暗精灵以及一队导弹黑暗精灵。要想生存必须积极移动作战，不要当活靶子。先远离行动缓慢，但是攻击力高的巨魔。把黑暗精灵和导弹精灵引开。一旦和巨魔拉开距离，就冲进敌群用强力攻击，不要吝惜毁灭术。随后用滑动攻击耐心消灭残余。然后回到巨魔那边，用远程武器分别击破它们的装甲。然后在分别爬上进行灭顶一击。值得注意的是，会扔爆弹的巨魔背后有巨大的火药桶，你必须先把它砍掉才能爬到他背后。然后你就可以利用跳跃之门离开。

平台 6 经过了一个小平台。你可以继续跳到平台 6 上。这个平台将会有三层，第一层中首先要集中火力毁掉爆弹巨魔的炮口，随后再清掉黑暗精灵，最后在对付行动缓慢的巨魔。搜索装备然后上电梯。在第二层你的目标就是先到走廊的尽头去毁掉发生器，然后再回来开动电梯。这个推进的过程一定要谨慎。这里会有汽油弹黑暗精灵守卫。被他们打中会在几秒钟内连续受到火属性的伤害。另外注意在他们死之前离开他们的爆炸范围。最终的守卫是一个锤头巨魔，不过你只要俺之前的打法就可以很容易搞定它。毁掉发生器之后回到电梯处，这里还会出现一个爆弹巨魔和几个黑暗精灵，小心应付即可。在第三层，电梯一停最好就开始沿场地跑动，因为这里的敌人多得难以置信。蛮干很容易就让女武神降临来接你离开人世。仔细观察环境，在这个平台的顶上的屋顶是靠周边的的一圈支架支撑的，你只需要一边跑动一边用远程武器打破其中的 4 个就会导致整个平台的坍塌。搜索一下道具和方尖碑你就可以继续前行到平台 7 了。



平台 7 在平台 7 上会有一段路你可以选择路径。右边的路会有一批地精和导弹地精，而左边的路则有三只黑暗精灵，随你选择。在下一个跳跃之门的位置会有一个黑暗精灵首领，以及一批地精。先扫清地精，然后在和首领对战。仍然是靠 RB 毁灭术破防，靠翻滚躲避地震攻击。

平台 8 清掉一批敌人之后沿路向右走，在路途中左侧的墙面上会有通往战斗房间 2 的舱门。随后会有一段通往 9 号平台的廊桥，这段中会有多种带有属性的敌人出现，要小心它们在死前的爆炸，尽量用远程扔雷的方式解决。



平台 9、10、11、12、13 先毁掉位于 9 号平台中央的生成器，这会让 14 号平台略微下降，你需要先后毁掉位于 10、11、13 号三处的发生器，才能完全地让 14 号平台降下来接近那上面的传送井。

平台 13 通过 13 号平台的跳跃之门登上 14 号平台的窄桥。在对付完一批精英格斗地精以及一个地精首领之后，玩家就可以前往传送井进入虚拟空间 C。在虚拟空间中先搜索一下方尖碑，然后站到封印上按动 LT 提起水流另一边的树桩。树桩会倒下刚好搭成一座桥。现在现实世界中的 12 号平台通往第二层的桥已经打开。

平台 12 第二层 不要一味蛮打，因为敌人的远程射手不少，你需要把敌人引到桥里战斗，这样利用桥右边的墙壁可以挡掉不少敌人的射击。处理完格斗系的敌人，你就可以快速奔向远程敌人。靠近之后可以用毁灭术造成大片的打击。随后就可以赶往下一个跳跃之门。

平台 15 注意在这一层消灭了几批敌人之后会有一个非常难对付的黑暗精灵首领出现。它会给你提供不少经验值，不过对付这个怪物的办法和之前一样。注意它双爪抬起的时机，适时用翻滚躲避地震攻击。随后用强力的攻击快速消耗敌人的体力。它的防御力和生命值都很高，所以你可能会打上一会，耐心点并不困难。战胜它之后你就可以用跳跃之门前往霍德尔的宫殿了。



Trone Room

看过过场动画的霍德尔登场之后，玩家需要对付 5 只黑暗精灵。震空攻击非常有效，仍然是靠打起一只浮空的方式来将他们各个击破。不要急着用跳跃之门追击敌人，先走到房间的中央进入虚拟空间 D。按 LT 提起木门，这里没有方尖碑可拿，做完之后你可以回到现实世界了。径直走向王座背后的隐藏房间，那里有方尖碑。搜集道具之后你就可以继续前进了。

平台 16 这个区域的最后会出现黑暗精灵首领，它的实力也不俗。战斗方法和前一只没有区别。

Palace Bridge

在这座桥上你会看到霍德尔正在逃窜，追他的时候要小心一点，他会时不时的回头向你射击。路上会有黑暗精灵掩护，不用急着追霍德尔，你可以直接把敌人打浮空后打下桥。在桥的中段会有导弹黑暗精灵出现，而霍德会在远处向你开枪，尽快解决掉这些敌人。如果你有一定的连击槽可以释放毁灭术速战速决。霍德尔最终会逃入电梯，而黑暗精灵狙击手出现拖延你的时间，轻松解决之后，等下一班电梯然后继续追赶。

BOSS



Tower： 霍德尔已经上到了塔的顶层，电梯会直接把你带到第 5 层。这五层塔的打法比较一致。每一层的一出电梯就会有一些能量壁的保护，只要射掉其中一段的发生器就可以打破障壁。而平台的尽头会有五个有着能量壁保护的小平台，霍德尔会在上面来回跳跃，并向你射击。你必须射爆所有的 5 个平台才能把他驱逐到下一层。你可以直接对每个平台进行锁定射击。关键在于利用附近突出地面的设备作为掩体。**仔细观察会发现霍德尔的进攻规律性很强，每次都是连续开 4 枪，然后跟两个导弹。之前的子弹可以靠侧移轻松的躲掉。后面的两发导弹则需要翻滚躲避。**

一直打到第一层终于到了和 BOSS 霍德尔面对面战斗的时候了，先干掉喽啰，然后用枪锁定霍德尔攻击，在被锁定的情况下他没什么招数，只会翻滚躲闪，完全是个废物，射击一会儿就可以拿下他。

第三章 世界之蛇



再次回到埃瑟城，走到其他埃瑟神聚集的地方和米弥尔对话以后，你就可以直接去飞船停靠站开始新的历险了。不过在那之前，你可以再次通过世界树前的传送井进入虚拟空间去搜索一番道具。千万记得的是到伊敦实验室去把你之前收集到的装甲蓝图打造出来。你也可以往自己的武器上镶嵌一些有附加效果的符石，它们可能会大大的提高你的战斗力和防御力，千万不要忽视。随后去蒂尔的工作室更新一下武器，可以选择打造一些高性能的武器蓝图。一切准备好之后，你就可以去飞船停靠区出发了。

Entrance Well

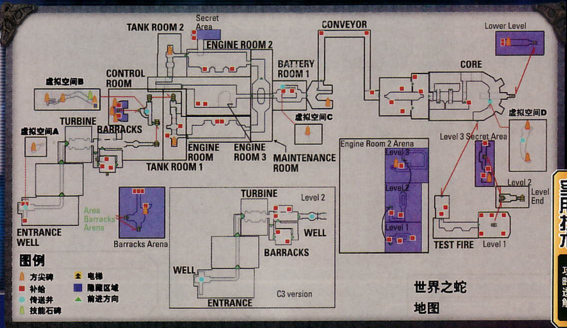
这一章一路上都会有拿巨锤的埃瑟神托尔协助你。直接进入房间中心的传送井，进入虚拟空间 A，拿了方尖碑的道具就站到封印上，将松动的石头推开。会有一个亮着光的洞穴，走进那团亮光就会回到现实之中。

经过连接桥时会发生托尔摔落的剧情。巴德尔只好自己先往前走，这里的敌人不难对付，也没有道具可拿。打完后直接到一个圆盘状的房间中。房间的地板会转动一段时间，并且有不少士兵的尸体在这里，非常诡异。暂不管这些，从圆盘一侧的门出去。

先不急着进入大厅，站在门旁，装备好来福枪，远程不断锁定敌人射击、扔雷。可以消灭不少格斗系的精灵。直到没有敌人过来了再进大厅战斗。消灭干净后收集附近道具，继续到下一个房间。

这个房间中间有一个看起来断了的桥，桥那头有传送井，不过试一试你会发现断了的部分是可以奇迹般地走过去的。直接在传送井旁按 A 即可。

你会惊奇地发现由回到了最开始入口处的传送井旁，而你的同伴正安然无恙的等在门旁。原来刚才的一切只是幻像。果然再次过桥两人都顺利通过，前面的房间里有不少爆炸地精远程用手雷可以很轻松的炸掉一片。



世界之蛇 地图

Turbine

在这里有一些带属性的敌人，优先用右摇杆瞄准它们射击，当敌人死去时会帮你消灭一些附近的格斗地精。这个战术在以后也需要多多利用。搞定所有带属性的敌人之后，你就可以轻松地和剩下的敌人战斗了。由于托尔会吸引敌人，战斗会轻松不少。

Barracks

这个房间会有一个黑暗精灵首领。我们只要翻滚躲避它的地震攻击就行了。然后保持距离用远程武器可以活活把它射死。

Barracks Arena

在这个房间有数量可观的敌人，所以要小心应付。适时地使用毁灭术可以消灭大量的敌人。为你赢得喘息的机会，千万不要被敌人围住。值得注意的是在近战中，即便你跳起在空中，黑暗精灵首领的地震攻击仍然有效，尽量以翻滚来躲避。

Control Room

一进房间会看到两个巨魔正躺在地上，不要害怕他们暂时还不会醒。你需要先用房间里的传送井到达虚拟空间 B。在空间 B 中先到技能石碑之前学会“水上行走”，然后走过另一边的小河，推开门直到一个山坡尽头，站在封印上使用两次 RT 的推动能力，再使用 LT 把水闸提起。这将会打开现实世界中世界之蛇的电源。你可以原路返回，回到现实世界。这时洛基的声音出现了，尽管他被关在了埃瑟城的监狱里，但是他的精神却能在虚拟空间自由游走，而他现在操纵了这个地区。

这时两头巨魔已经复活了，你可以从控制台左侧的斜坡下去，然后用远程武器先摧毁巨魔的装甲，摧毁过之后，再从身后靠近巨魔，伺机用灭顶一击消灭他们。打败他们之后再从斜坡下去到第一层的平台，你会看到小电梯。这里可以有一个秘密区域，有两台巨魔等着你，搞定之后你可以搜索一下方尖碑然后坐电梯返回。**注意这里和战斗房间一样，一旦失败就会强制回到上层，并且不能再进入了。如果在这里战死，很有可能会出现一个 Bug，系统会认为你没有消灭完敌人，让你无法继续触发剧情。这时只好存档退出游戏，然后再读档方能继续。**回到控制室由于洛基锁住了来时的路，只有从另一边的门出去乘电梯向中心进发。出电梯走一段会遇到死路，把附近泛光的控制器砍坏就可以打开门。

Tank Room 1

这里有一只大锤巨魔和一批黑暗精灵，先瞄准它的锤头射击，打坏之后巨魔的威胁小多了，可以先处理精灵。你可以在靠近巨魔的地方和它们战斗，这样巨魔的锤头攻击反而会帮你消灭一些精灵。

Engine Room 1、Maintenance Room



这两个房间都是大空间的混战，所以要阶段性地推进，好好利用可以在直线上打倒一串敌人的狂暴技（同时向敌人的方向推动左摇杆和右摇杆），连续使用可以有效的把敌人阻止在一定距离之外。这里敌人较多连击比较容易，一旦被围攻，可以用毁灭术解围。

Engine Room 2



消灭了这个房间的敌人之后在靠近房间出口的活塞对面会有一个斜坡，你上去穿过上层的过道，一直走会进入隐藏房间，这里会有另一个通往战斗房间的传送口，你依然需要独自迎战，这个房间比较长，尽头会有方尖碑和传送口等着你。

Tank Room 2、Engine Room 3

这两个空间中仍然有成堆的敌人，注意收集道具，小心应付即可。

Battery Room

一进房间就会遇到无数子弹飞来，最好就是向左边侧移，利用巨大的电池作屏障，分步对付小股敌人。清除了一批黑暗精灵之后，进入大厅。先打远程攻击精灵，最后再和黑暗精灵首领单打独斗就比较容易了。在这个房间中有一个传送井可以通往虚拟空间 C。

Conveyor Room

别急上履带，房间右边有一个方尖碑。拿过道具再上履带，尽量倒退着走，保持距离用手雷爆击敌人。因为空间狭小被围攻就麻烦了，适当的使用狂暴技和震空技也是不错的选择。到了履带的尽头，你会看到成群的黑暗精灵在出口等着你。尽量不要下去，先用手雷和枪射击敌人，你消灭的越多，进入房间后生存的几率就越大。消灭的差不多了就可以进入房间，这里有不少远程射击兵种以及一个巨魔，非常麻烦。可以考虑进入房间吸引敌人，然后发动毁灭术清掉一批。其他兵种清掉后，最后再对付爆弹巨魔。

Core Entry、Core

世界之蛇核心部分的空间十分广阔，好好利用远程手雷以及狂暴技可以很好把敌人在远距离分批扫掉。干掉一个黑暗精灵首领之后，沿着斜坡到平台的上层，在核心的旁边会有一个传送井通往虚拟空间 D。在空间 D 中先收集道具，收集完后站在封印上用 RT 推动石块。这样现实世界中会有新的门打开，出现敌人。消灭敌人后从球形核心对面的电梯，可以到达秘密房间。拿到方尖碑的道具后就可以离开了。

Test Fire

这一段你会经过一个没有敌人并且满是电脑屏幕的控制室，记得搜索一下道具补给。在外面的玻璃走道上，你会看到成群的怪物在窗子上爬过。在通过走道时会有一批地精出现，后面压阵的是一个地精首领和两个导弹地精。先处理导弹地精和首领，最后可以用来回滑动攻击消灭杂兵蓄连击数。下面的房间就会是BOSS战，最好换上最强力的装备，换上伤害值最高的来福枪和手雷的组合。

BOSS

Level 1：这一仗你刚进房间，门就关上了，托尔没法进来，你只有独自应战了。BOSS是一个体型庞大的巨型机器人。尽管它看起来和巨魔挺像，但是它的速度却不可小觑。它的攻击方式都是近身的，包括挥动手臂，跺脚攻击，以及极有威胁的连续锤击地面。

所以你需要保持安全距离不断地绕它跑动射击。它的可打击点有5个，射击时用右摇杆可以瞄准它身上的不同部位。足部和躯干的装甲值最低，可以优先破坏。在过程中机器人会召唤地精来骚扰你，最好先消灭他们。



破坏了机器人的躯干以及双腿之后，你就可以瞄准它的双肩装甲进行攻击了，它们的血超厚，足足有三层，需要一些耐心。破坏装甲之后，你才能攻击到机器人真正的手臂，不过离胜利已经不远了。最终机器人还是倒下了。收集一下道具就可以乘电梯离开了。

Level 2：上到第二层后，先走出电梯，然后再回到电梯上，电梯将再次启动，把你带往秘密房间，在这里寻找方尖碑和其他的补给。然后就可以再坐电梯返回了。这次直接跑向前方的门进入另一座电梯就会触发洛基逃出监狱的剧情，本章结束。

第四章 地狱

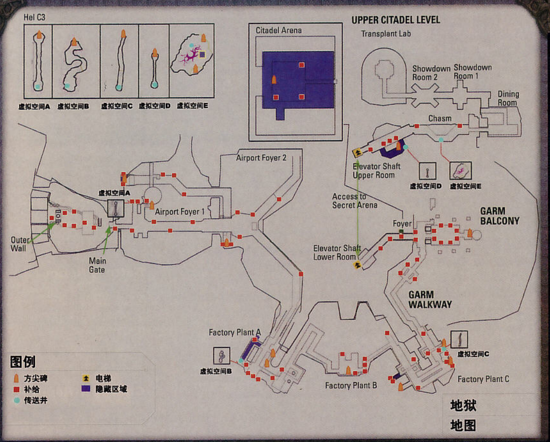
再次回到埃瑟城，直接到宴会厅会触发叛徒审判会的剧情。剧情之后你就可以最后一次前往世界树的虚拟空间搜索新的装备了，但这时你仍然无法通过那些被紫色雾气缠绕的区域，你只有在后面的冒险中才能学会新的技能来解开紫雾的封锁。在这个虚拟空间中，新增的区域比较多，仔细探索一番会有不少收获，但注意别迷路。

到伊敦实验室中你可以打造一些装备的蓝图，推荐卖掉不必要的装备和蓝图，换上全套的橙色精通震甲装备，它们的性能会比同期的其他防具优越不少。另外一些带有特效的符文，尤其是带有全装甲加成的，是需要考虑购买的。

在蒂尔工作室中，除了打造新的武器蓝图之外，一定要挑选一套攻击力最强的来福枪和手雷的组合。在后期的关卡中这个组合绝对是主力装备。准备好就可以前往飞船停靠场出征死亡之国的领地了。

Main Gate

这是一片开阔的战场，不死族的士兵大量出现，它们行动缓慢，只要善用远程武器，配合上远程效果的狂暴技就可以轻松解决。中途会出现背有炸药桶的不死士兵，不要靠近，在远程优先锁定它们射击就可以帮你炸死周围的士兵。借助盟友的力量将敌人肃清之后，我方的大炮会轰开地狱的大门。你可以进入要塞内部了。



Airport Foyer 1

在后期的关卡中，战场通常非常广阔，敌人会从远处奔袭过来。最好的战术是不要迎过去，而是不断地用狂暴技从远距离震死来袭的敌人。如果敌人距离稍近再用手雷不断轰炸。多数情况下敌人是无法靠近你的，非常安全。

在这里清完敌人之后，会有可以选的一条支路去获得一些补给。即直接向前方像桥一样的过道进发，但途中你会遇到一些只有上半身浮在空中的蓝色敌人出现。这些敌人的特性是会吸收你对它的攻击能量，并会以震荡波的形式还击给你。所以，你可以优先考虑靠近它们用近身战或是毁灭术迅速解决它们。然后再对付剩下的不死士兵。拿到补给之后可以再返回入口出。



参照地图走向传送井的方向进入虚拟空间A。在靠近时会有5个精锐不死士兵出现，建议用震空技追打的方法把它们各个击破。

Docking Platform

在这个圆盘状的空间里仍然会有大量不死士兵向你进攻，其中还包括一些不死狼骑兵，他们的远程攻击力比较强，可以考虑用震空技单独解决。这里的战术思路仍然是保持远距离攻击。结束战斗后沿着盘旋的坡道下行跳进水渠中，尽管这里的水是黑绿色的，但不会伤害到你。

Aqueduct

在这里仍然会有几波敌人出现，小心应付浮空的蓝色敌人就可以了。走到水渠尽头不要急着上坡，从右边走到底会有方尖碑和补给。

Airport Foyer 2

这块的敌人比较简单，而且有盟军的协助，可以考虑用滑行攻击积蓄连击槽。战斗结束后蒂尔一行从左边的桥通过，但是桥很快被砸断了，你只有从右边的桥继续前进。这一段会有敌人从桥边探出的机器龙头里走出，用远程武器不断轰炸龙口，可以阻止它们的进攻。

Factory Plant A

这个区域由一个传送井通往虚拟空间 B 不要错过，这个空间中有一个方尖碑，另外你需要站在封印上推开木门。返回现实世界之后，走一段就会遇到一种坐在飞行器上的腐尸敌人。它的范围攻击会使我方活着的士兵立刻变为不死士兵，非常讨厌。这种怪物在近身战中只能任你宰割，所以以后一旦出现，都是要第一时间消灭的目标。

这里有一个支路，向右走通过一连串下行的斜坡可以找到一些补给和方尖碑。

Factory Plant B Concourse、Factory Plant B、Factory Plant B Concourse

这三个区域的敌人并不难对付，消灭有威胁的敌人之后，可以利用不死士兵来积蓄连击槽。

Factory Plant C

这个区域的上方有一座桥，你可以从右侧的斜坡上去，由于乘飞行器的腐尸行动速度缓慢，你可以在桥上安全的射击它们。这个区域还会出现穿蓝色盔甲的带属性的新敌人，它死前会释放出蓝色的光环使周围的角色行动缓慢，建议优先从远处射死他们。参照地图，这个区域还会有一个传送井通往虚拟空间 C。

GRAM Walkway、GRAM's Balcony

通过一段长长的走道，尽头的铁门打开，你会再次和蒂尔会合。这里将会出现一个中型 BOSS——地狱门神。这头地狱犬的弱点在眼睛，肺部，胃和心脏。它的进攻方式也不难掌握，包括头部的导弹连射，头部抖动导弹射击、挥动前爪以及跳越震动攻击。我们需要尽量绕到它的腹部一边侧移一边射击有效部位。这时它的导弹无法伤害到你，只要注意在他跳起的时候，注意时机用翻滚躲过地震的伤害就可以了。如果生命值变低，可以在战场的四周找到很多补给。

破坏了它重要部位的装甲之后，继续锁定射击就可以真正伤害到它的本体。地狱犬的所有部位被击破后就会发生蒂尔奋不顾身和它一起自爆的剧情。搜集一下补给就可以继续从刚开的门前进了。



Foyer

这个场景的敌兵如今对于你来说已经没什么难度了。值得注意的是，在女性大雕像面前走廊的右侧墙壁可以被打破，这里可以前往战斗房间。



Elevator Shaft Room

这个空间非常广阔，呈 C 形。这里的不死狼骑兵比较棘手，建议用震空技解决。另外参照地图，你可以在房间的入口找到一面损坏的墙，开火之后可以打开一个秘密通道。这个通道里会有一个方尖碑以及一个传送井通往虚拟空间 D。



Chasm

这个区域直接通往赫尔的餐厅。需要注意的是这里会有传送井通往虚拟空间 E。虚拟空间中你可以到世界树石碑前学会按 X 键点火的能力，这样你就可以前往被紫雾封锁的区域了。

BOSS

Dining Room：赫尔会向巴德尔讲述故事的来龙去脉，最后开始逃跑。

Room 1：追击赫尔的过程可以用手雷不断的远程攻击，这招比较奏效。在追入另一个房间之前，如果你已经发展出了技能树最后的“飞灵”的技能（同时按下左摇杆和右摇杆召唤剑魂）一定要尽量为它升级，在接下来的战斗中它会非常有用。如果你没有发展这项技能，可以使用 1000 块钱重新洗掉之前的技能配置，用点数再次配置技能树。

在和赫尔的第一场交手中，赫尔有远程光束和近身踢的两种攻击方式，最讨厌的是还会召唤不死士兵来干扰你。如果碰见光束就用连续翻滚躲过，尽量近身攻击她，这对她的伤害较大。但也要小心她的近身踢会直接放倒你。赫尔会在房间里不断的四处瞬移，观察瞬移前紫色光环以及紫光的轨迹，就可以大致判断出她的位置。当你打掉她大约四分之一的生命值之后，她就会传送到另一个房间。**房间四角的泛着光的机器会增强赫尔和敌兵的速度以及能力，一定要优先打破，这个技巧在下一个房间同样要用到。**

Room 2：再次和赫尔对战，她的远程攻击变的更频繁。可以用手雷和强力攻击配合伤害她。如果有连击槽，可以放毁灭术震晕她，然后用重攻击招呼她。杀到她的生命值剩下 40% 的时候，她又会把自己传送到最终的圆形房间。

Room 3：在前往房间的路上要记得用杂兵多积累连击槽，并打出一些补给。一进入房间立刻用滑动冲到赫尔身边释放毁灭术，趁她的眩晕时间，连续用重攻击砍她。如此反复直到耗光连击槽。这对于她的生命值伤害极大。

之后你需要继续利用周围的敌兵蓄连击，然后再重复上面的战术。这场战斗非常艰苦，即便是不死士兵的战斗力也不弱，还得注意赫尔的远程攻击，的确要小心地对付。

打败她之后战斗还没有结束，你得一路杀回餐厅。然后触发剧情回到埃瑟城。在蒂尔的工作室看到事情的真相后，不用急着去宴会厅，如果有兴趣你可以先到世界树那里，运用之前学会的点火能力，彻底探索一下虚拟空间。之后你就可以去宴会厅看《无间战神》最后的结局了。

二周目　通关之后你可以选择继续游戏开始二周目，第二次游戏会继承之前的装备，一些地区的敌人的配置和级别也会有一些改变。



SOUL CALIBUR IV

上期杂志已经为大家登了攻略，本期的研究则是以上级技巧和隐藏技为主。所谓的上级技巧，指的是JUST技和最速技(成功使出时身上会发光)，这些技巧虽然在出招表中有说明，但由于没有按键时机的提示，给闭门造车的玩家带来了极大困扰，因此很有必要说明一下。至于出招表中没有列出的隐藏技，自然是更加重要了。好了，接下来请大家开机，跟着我们的文章一起修炼吧！

文 Forest 编 紗迦 美编 NINA

上级技巧&隐藏技大集合！

操作说明

数字：代表1P位时的方向键，请参见电脑的小键盘
ABKG：A为横斩，B为纵斩，K为腿技，G为防御
abkg：小写字母表示该指令要快速输入，如aB
/：表示或者，主要用于方向
+：表示同时输入
[]：表示需要按住键不放
CH：表示需要COUNTER命中



关于JUST技

格斗游戏中以帧为时间概念，1帧等于1/60秒。所谓JUST(ジャスト)技，指的是对按键时间有严格要求的技巧，一般都要求指令输入的时间在特定的几帧内。

同为JUST技，难度也是天差地别。例如卡桑德拉的4BBA，据估算指令输入的有效时间应该在10帧左右，难度不高。而蜥蜴人的33/99BB，则有效时间在4帧以下，其难度之大就不用说了。普通人的正常反应只有10帧上下，如果要求在10帧之下就不能保证必出。这里也奉劝大家，如果练不出百分之百的成功率也没办法，大不了换别的招来接。

为了方便大家观看，文中会将需要JUST输入的指令以:隔开。另外，文中列出的时机仅供参考，因为每个人的反应速度都不一样，而且对于要求严格到1/60秒的JUST输入来说，就算玩家按键时手指的高低也会造成不同。

关于最速

很多玩家对最速的理解就是一个字：快。其实不然，这里我就以3D格斗游戏中最著名的最速技——《铁拳》系列的最速风神拳来说明一下。

最速风神拳的指令是623+RP(右拳)，3个方向指令的输入要在3帧内完成，最后的3和RP一定要同时按。在硬直状态下6可以提前5帧输入，但23+RP必须在2帧内输入。

也就是说，最速虽然需要快，但是也不能太快，像最速风神拳的指令其实可以在3~7帧内完成，但如果在3帧内完成是没有用的(1帧1次指令是电脑可以接受的最快时间)。而最后的方向键和按键一定要同时输入，这才是关键所在。

灵魂能力IV	NBGI		格斗
多机种	SOUL CALIBUR IV		美版
	2008年7月29日	1~2人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上

艾咪&雪拉扎德 AMY & SCHEHERAZADE

236K:A

效果：236K:A可吹飞对手，比236KK更容易造出对方出场。
要领：半月踢踢到3点钟方向时按A。
连续技：33B，66B+K，236K:A(撞墙)，66A+B，背向B+K，8A+B

隐藏技 最速66BA

效果：命中空中的对手，会造成二次浮空。
要领：最速输入66，要求在摇杆回中前完成第二个6。
连续技：B+K构中K，最速66B，最速66BA

阿斯塔洛斯&阿修萝特 ASTAROTH & ASHLOTTE

隐藏技 最速28:B+G

隐藏技 最速63214:A+G或B+G

最速版本增加指令投的伤害。

卡桑德拉 CASSANDRA

4BB:A

效果：追加第3击。4BB:A是卡桑德拉连续技的常用招式，请务必掌握。
要领：第二剑滑过12点钟方向时输入A。
连续技：33B，A+B(可JUST受身)，最速236[B]，4BB:A

66A+B:4

效果：追加打击投。若在完美时段输入4，会增加更多的伤害。
要领：剑命中对手瞬间按4。
连续技：最速236[B]两次，66A+B:4

2BB:K

效果：追加打击投。若在完美时段输入K，会增加更多的伤害。
连续技：236[B]，2BB:K

隐藏技 最速236B

效果：最速版拥有比普通版更大的攻击判定。
要领：快速输入236指令，B和6要同时按下。



隐藏技 最速236[B]

效果：CH命中追加浮空效果，命中空中的对手会稍微弹高。
连续技：最速236[B]三次，4AA:B

塞万提斯&修罗 CERVANTES & SHURA

3A:B

效果：追加一枪。
要领：A砍到对手瞬间输入B
连续技：3A:B，8A+K，最速214B

3B(CH):B或4B

效果：追加一枪
要领：3B命中对手瞬间。一般用在墙壁连续技中，因为只有此时你才肯定是CH。
连续技：3B:B(撞墙)，最速214B

6A+B:B

效果：增加伤害。
要领：命中瞬间输入B。

隐藏技 最速214B

效果：15帧的浮空突进技，连续技中的主力。
要领：同卡桑德拉最速236B
连续技：最速214B，22/88B，8A+K，最速214B，28B

隐藏技 最速2146和最速2146B+K

效果：最速瞬移加背刺。
连续技：最速2146B+K，3B，8A+K两次，最速214B

隐藏技 最速214B+K

效果：加快发动速度。注意角色不会发光。
连续技：3B(普通命中)，最速214B+K

隐藏技 B+G:B

效果：自动追加攻击。

©1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.



要领： 当对手快要落到塞万提斯头顶上时按B。

隐藏技 3K:B+K和4KK:B+K

效果： 追加一下背刺，CH命中可继续追打。
要领： 在最后一脚命中后，准备收脚的一瞬输入B+K。
连续技： 4[A]，2A+B，起身A，4KK(撞墙)：B+K，起身A，3B：B(撞墙)，最速214B

隐藏技 8A+B:B+K

效果： 取消8A+B出背刺。
要领： 在起跳前瞬间输入B+K。
连续技： 8A+B:B+K(CH)，最速214B，8A+B:B+K，11B

希尔妲

HILDE

隐藏技 4级蓄力A和4级蓄力B

效果： 发动威力惊人的防御不能技。
要领： 按着A或B蓄力30秒后，松开按键发动。回报很大，但代价也很惨重——30秒内不能使用任何与A或B有关的行动。



艾薇

IVY

剑构中最速6321391A+G

效果： 增加指令投伤害，普通为80点，最速为100点！

气构中B:6B:4B:6B:4B

效果： 发动5连鞭，系列的招牌JUST技。
要领： 每鞭之间的输入节奏是相同的。当B:6B成功后，遵循这个节奏一气呵成地输入指令。
连续技： 鞭构3[B]，气构中B:6B:4B:6B:4B

隐藏技 鞭构与环构中7/8/9gB

效果： 在鞭与环构中出剑构的跳跃B。

隐藏技 环构直接入气构

效果： 在环构的招式中，跳过剑，直接入气构。环构入气构的设定，极大丰富了环构的战术。比如在环构66A击倒对手后，进入气构用A+K和5连鞭择起身。
要领： 环构中除了蹲姿以外的技，在收招的瞬间输入B+K。不同技的JF转构时机略有差异。
连续技： 环构6AK，4B：B+K，气构B:6B:4B:6B:4B

隐藏技 构转换

艾薇有很多一边出招，一边完成构转换的招式，这些招式虽然动作都不是新的，但是判定有细微的区别。因为出法简单，这里就不一一解说了，仅列出指令，大家一试便知。

环构A+B，A+K～鞭构
环构6A，A+K～鞭构
环构6A+K～鞭构
环构4B，A+K～鞭构
环构1B+K～剑构
鞭构4B，B+K～环构
鞭构4B+K～环构
环44/77/11B，A+K，B～鞭构
鞭构44/77/11B，B+K～环构

科里克

KILIK

隐藏技 最速B+K，6B，41236B

效果： 增加威力，减小最后一靠的确反。
要领： 整套指令必须快速输入，不可犹豫。最后的6和B要同时输入。

蜥蜴人

LIZARDMAN

33B:B

效果： 追加打击投，非常难(不闪光)。
要领： 右拳命中后的一瞬输入B。
连续技： 33B:B，44[K]，构A



真喜志

MAXI

文曲中KK:K

效果： 追加崩防的飞踢。
要领： 第二脚命中瞬间。

隐藏技 B+K:B:B:B:A

效果： 整套成功后，对手会降落到真喜志右后方，可用背向B+K追打。
要领： 在B+K发出第二下敲击声时输入第一个B。之后两个B也是如法炮制，但是输入节奏会逐渐加快。最后一下A以输入第三个B的节奏输入。
连续技： 22A(CH)，禄存中K，B+K:B:B:B:A，背向B+K

隐藏技 6:B:B:B

效果： JUST三连击是连续技，一中全中。第三拳被防，确反比普通版略小。
要领： 第二个B得在第一个B命中前一瞬输入，第三个B同理。

御剑平四郎

MITSURUGI

最速bA

效果： 命中发动打击投。这一招是御剑的主力横斩，必须练熟。
要领： 手指快速从B滑到A。

A+B:B

效果： 追加一发纵斩。由于对方会顾忌你出第三下，所以A+B在贴近场边时可做有趣的出场择。
要领： 命中瞬间输入B。



隐藏技 最速kB

效果： 变成连续技，一中全中。狙击对手后退的好技。
要领： 手指快速从K滑到B。

噩梦&神斩蚀

NIGHTMARE & KAMIKIRIMUSI

6B:B和4[K]，B:B

效果： 追加一记纵斩。
要领： B命中瞬间输入B。

隐藏技 B+K构中最速bA

效果： 加快发生速度，提升威力。
要领： 手指快速从B滑到A
连续技： 66B，起身[B]，最速构中bA

隐藏技 最速agA和最慢agA

效果： 对手防御了JF版本agA，噩梦会获得较大的帧数优势。
要领： 最速版：轻点A，然后快速按下A+G。最慢版：当A差不多挥出前，按gA。

拉斐尔

RAPHAEL

Prep构中BBB:B

效果： 追加一下突进前刺。
要领： 命中瞬间输入B。
连续技： 4[B]，Prep构A，3[B]，Prep构BBB:B

Prep构中K:K

效果： 追加下段踢。
要领： 命中瞬间输入K。
连续技： 66[B]，Prep构中K:K，11B

隐藏技 B+K构中A+G或B+G命中后连按任意键

效果： 恢复一点体力，四键齐按效果更佳。

隐藏技 B+K构中B:B

效果： 变成连续技，一中全中。
要领： 若要在VE构中发动B:B，得轻点B再按B。如果采用普通力度输入，按键会来不及弹起，导致JUST输入失败。若在22[B]后发动，只要目押第二个B命中瞬间，输入即可。
连续技： 22[B]，B+K构中B:B

隐藏技 33/99K:B

效果： 增加伤害。
要领： 脚踢到4点钟方向时按B。



洛克

ROCK

隐藏技 214A:A:A

效果： 命中对手后，可用3A+G或B+G追打。击中防御中的对手，在造成崩防的同时还强制背对着洛克。此时，可利用崩防的优势进行二择。
要领： 第一下A命中瞬间输入A，再以相同的节奏完成第三下。
连续技： 214A:A:A，3A+G或B+G

隐藏技63214[B]+G，B松开(JUST)

效果： 造成昏眩，允许用6B+K追打。
要领： 对手着地前瞬间松开B键。
连续技： 63214[B]+G，B松开(JUST)，6B+K

成美那&安哥鲁·菲亚

MI-NA & ANGOL FEAR

隐藏技 最远距离命中

成美那虽然没有隐藏技，却有大量技巧在最远距离命中时会产生特殊效果，如昏迷、威力增加、浮空、击倒等等。这样的技巧有：3A、2A、BB(第2击)、6B、3B、起身B、蹲1KK、66A、66B、33/99B、11/77B。因为篇幅关系，而且易于测试，这里就不一一解说了。



雪华

SETSUKA

1A:A:A

效果： 追加崩防的第三击
要领： 第二下在第一剑命中瞬间输入，第三击节奏同二。
连续技： 4A(CH)，44BB(撞墙)，1A:A:A(撞墙)，6K，A+KB，最速2143a:B

1B:B

效果： 追加第二刀，命中后晕眩，可追打。
要领： 匕首挥到4点钟方向时输入B

蹲时3B:B和2143B:B

效果： 追加第二击，适用于特定连续技中。
要领： 命中瞬间输入。
连续技： 33B，2143B:B，最速2143a:B

背向B+K:B

效果： 追加第二击，适用于特定连续技中。
要领： 命中瞬间输入B。若不是在连续技中输入指令，第一个B要轻点。
连续技： 22/88A(CH)，背向B+K:B，A+KB，最速2143a:B

隐藏技 最速2143a:B

效果： 又名最速撑伞，通常用于连续技的结尾。最速撑伞是雪华使用者的必修课。
要领： 3和A要求同一时间输入，接着B得紧跟在A后。用顺键手法输入B的同时，A得立即松开。
连续技： 214B+G，A+KB，最速2143a:B

隐藏技 最速agB

效果： 高位浮空，适用于特定连续技中。
要领： 使用滑键输入，快速地从A滑到G、B。
连续技： 最速agB两次，最速2143a:B

西格飞

SIEGFRIED

最速B4

效果： 对手防御时，西格飞获得较小的帧数优势。
要领： 轻点B后迅速输入4
连续技： 6B+K构中B，最速B4

最速agA

效果： 增加威力。
要领： 输入A后，快速滑过G、A键。
连续技： B+K构中B，最速agA(撞墙)，3[B]，k[B]，K

隐藏技 22k:A和a+k:A系列

效果：两套指令均为同一招，西格飞可根据自身的姿态来选择输入的指令。以a+k:A为例，a+k:A是A+KA省略了第一击的版本。a+k:A相当于一招发动15帧的上段横斩。其后的派生跟A+KA系列相同，但性能更佳。

连续技：①a+k:[A]，背剑构A
②a+k:A2A
③4B+K构中K(CH)，a+k:[A]，背剑构k[B]，K

索菲蒂亚 SOPHITIA

236B:4和236236B:4

效果：追加打击投。若在完美时段输入4，增加更多的伤害。236236B:4(完美输入)可让对手出场。

要领：匕首刺中瞬间。

连续技：236236B(远距离命中)，236B:4或236236B:4

隐藏技 最速236B

效果：加长攻击判定，允许在更远的距离发动236B:4。例如最速236B:4可确反噩梦的22B，普通版则无法发动打击投。

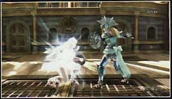
要领：最速输入236，6和B同时输入。

隐藏技 B2:B:B:B236B

效果：刺向倒地的对手时，倒数第二下B会把对手强制挑起来接236B(非常美丽的闪光姐姐，赞)。

要领：在B2命中瞬间点B，接着以这个节奏轻点B:B，最后冷静地输入236B指令。

连续技：11K(CH)，B2:B:B:B236B



多喜 TAKI

66B:A

效果：追加横斩，完美时刻输入A再多加一点威力。

要领：命中瞬间输入。

隐藏技 A:6

效果：加快发生速度。对手中招后会躺在多喜身旁，普通版则是直接吹飞。

要领：A滑过多喜左手瞬间，点A。

连续技：22B，A:6，B+KB

隐藏技 33/99A:B:B:B

效果：JUST输入成功时直接击倒对手。

要领：第一个B在命中瞬间输入，之后两个B的输入节奏要逐渐加快。

塔莉姆 TALIM

6B+K构中B:K

效果：追加一脚

要领：连打K

连续技：AA6BA(第四下单独CH)，6，6B+K构中B:K

隐藏技 2/8B+K构中B:B

效果：追加崩防的浮空技。完美时刻输入B，BB是连续技。

要领：命中瞬间输入。

连续技：3B[A](A单独命中)，2/8，B:B(完美输入)，AAB

隐藏技 33B:6B

效果：对手眩晕倒下，可追打。

要领：命中瞬间输入。

连续技：33B:6B，2A+B

缇拉 TIRA

喜悦或忧郁构中4A:A

效果：追加两下横斩。

要领：命中瞬间输入。

连续技：①喜悦构4A:A，44K(换构成功)，忧郁11B，背向B+KB
②忧郁构2A+B(CH)，4A:A，44444K，66666B

隐藏技 忧郁构中4B:B:B

效果：发动浮空三连击。

要领：第二个B在呼啦圈滑过4点钟方向时输入，第三个B是在命中瞬间输入。

隐藏技 忧郁构中444(44)和666(66)方向的8WAY技

效果：忧郁构中的缇拉可通过增加输入方向的方式增加44和66方向的8WAY技伤害。输入的方向越多，伤害值也就越高；5回方向输入为上限。以B系为例，66B与44B的最大伤害指令为66666B和44444B。A和K系依此类推。

要领：方向键允许在硬直中提前输入。

连续技：忧郁构中3B，22B，66666B

沃尔多 VOLDO

隐藏技 最速66B

效果：最速66B击中对手造成昏眩状态，可继续追打。

要领：同艾咪最速66B

正向腰桥构(背向构中2B+K)中A+B:G

效果：取消腰桥A+B的后续攻击，并再次回到腰桥构中。连续构中的A+B:G可重现前作致命的腰桥压制。遗憾的是，本作中的腰桥取消不但不易掌握，还能被对手轻易地从3/9方向躲开。

要领：A+B命中瞬间轻点G。连续腰桥压制的节奏为a+b:g，a+b:g……如此循环。

柴香华 XIANGHUA

隐藏技 2B+G:B+K

效果：成为连续技，背向B+K命中后可继续追打。

要领：香华着地瞬间输入B+K

连续技：起身B，2B+G:B+K，6A+B，33KA

隐藏技 奉夏笙(天)与奉夏笙(蓝)

效果：和最普通的地构相比，天构多了投技。蓝构为奉夏笙中的最高级版本。此时，构中的A，B，K均得到强化。

要领：奉夏笙构是随着香华入构的次数而升级的。

不同级别所需的入构次数如下：

1～2：奉夏笙(地)
3～4：奉夏笙(天)
5～8：奉夏笙(蓝)

入构次数增减变动的规则如下：

1.入构时，入构次数+1
2.构中挑衅，入构次数再+1
3.天构中发动投技，入构次数-3
4.蓝构中发动任何攻击技，入构次数-3
5.入构次数储蓄上限为8

连续技：①奉夏笙(天/地)A，AA
②奉夏笙(蓝)A，3B，66B+K
③奉夏笙(蓝)B(破坏对手的防御)，起身3B，66B+K
④奉夏笙(蓝)K，2A+G或2B+G以及之后的连续技

吉光 YOSHIMITSU

aB+K

效果：发动12帧的上段技。aB+K是吉光浮空连续技的核心。

要领：轻点A后快速按下B+K。单手发不出来的话，两只手一起上。

连续技：①3B，aB+K，66B
②aB+K(CH)，3AB，aB+K，66B

极乐蜻蜓中K:K

效果：JUST成功后，落地恢复少许体力。完美JF输入，恢复量增加，并追加GI特性。

要领：落地瞬间按K。

隐藏技 最速2aB和最速蹲姿aB

效果：发动10帧的左拳，CH后可追打。

要领：尽可能快地从a滑到B。

连续技：①最速2aB(CH)，22B，3AB，aB+K，66B
②aB+K (CH)，3AB(撞墙)，最速2aB，9K(撞墙)，3AB，aB+K

隐藏技 3B+K:B

效果：增加威力。击中眩晕的对手，会造成浮空。

要领：第一剑挥到3点钟方向时输入B。

连续技：6B(CH)，3B+K:B，a:B+K，66B

隐藏技 1A:A:A:A:A:A和4A:A:A:A:A:A和蹲姿1K:K:K:K:K:K

效果：整套JUST输入成功后，吉光不会昏倒。4A系列用在浮空连续技中，会使空中的对手再次弹起，极其实用，当然难度也是一等一的。

要领：命中瞬间输入第一个指令，之后4下输入均以第一组节奏为准。

连续技：a:B+K (CH)，3AB，4A:A:A:A，A:B+K，66B

隐藏技 66[A+K]:A:A

效果：完全恢复自杀攻击所损失的血量。

要领：火焰剑刺中对手瞬间按A，等第一个A的自转动作差不多结束前输入第二个A。

隐藏技 忍法铁魄降

吉光的忍法铁魄降(4A+K)是极其内涵的一招，用这一招可以使出《铁拳》系列"里的各种招式，这些招式并不是随机发出来的，而是根据对局剩余时间的尾数而用出来的。而这个时间，又分为30秒之上和30秒之下两种。根据下面的表，大家就可以知道在第几秒钟能使出什么样的招式。

30秒之上

尾数为9 吉光：原地转圈
尾数为8 林晓雨：挑衅
尾数为7 豹王：肘炸弹，跳跃防御不能技
尾数为6 三岛平八：影足，逃跑技
尾数为5 保罗：脚刀失败型，摆出动作后用8K来追加
尾数为4 州光：天吨，空对地防御不能技
尾数为3 风间仁：三战立，全身无敌
尾数为2 雷武龙：醉拳，受攻击时自动用各种招反击
尾数为1 安娜：4RPRP，按A可追加
尾数为0 豹王：横移动LK+RK

30秒之下

尾数为9 李超狼：21RK，实用浮空技
尾数为8 保罗：铁骑，下段好招
尾数为7 豹王：肘炸弹，跳跃防御不能技
尾数为6 三岛平八：影足，逃跑技
尾数为5 保罗：脚刀失败型，摆出动作后用8K来追加
尾数为4 州光：轮回，背后空对地防御不能技
尾数为3 三岛一八：真·鬼神灭裂，防御不能技
尾数为2 雷武龙：醉拳，受攻击时自动用各种招反击
尾数为1 林晓雨：挑衅
尾数为0 豹王：横移动LK+RK

洪润星 YUN-SEONG

隐藏技 8/9:K:K:K:K

效果：成功后增加可观的伤害。全套成功后洪润星会自动发动挑衅。

要领：尽管动作只踢三脚，但指令却是4个K。前三个节奏相同，第四个K紧跟在第三个后。

连续技：水鹤A，水鹤K:G，水鹤B，236KK，8K:K:K:K

隐藏技 水鹤中K:G

效果：K:G被防时，洪润星获得帧数优势。K:G(CH)不会造成浮空或击倒。

要领：踢中对手前按G

连续技：水鹤A，水鹤K:G，水鹤B，1KK(撞墙)，1KK(撞墙)，1K2K

隐藏技 水鹤8K:K

效果：增加打击投的伤害。

要领：打击投最后的下压足技命中对手瞬间按K。

隐藏技 4B延迟K:G

效果：4B延迟K接在眩晕连续技后，会自动追加一发水鹤K。追加的水鹤K允许用G取消。

要领：4B命中眩晕的对手，略停一会出K；在水鹤K踢中对手瞬间按G。

连续技：水鹤A，水鹤K:G，水鹤B，4B延迟K:G，水鹤B

扎萨拉梅尔 ZASALAMEL

4A (CH):B

效果：发动打击投。

要领：镰刀滑过对手双脚后瞬间按B

6B+K(CH):B

效果：发动打击投。

要领：镰刀拉到5点钟方向时按B

隐藏技 最速bK

效果：增加威力。

要领：手指快速从b滑到K

秘密学徒 APPRENTICE

隐藏技 2B+K:B

效果：之后能接B+K，B之后的各种连续技，不过因为非CH，所以最多到6B就接不下去了。

要领：2B+K命中的瞬间

Tales of Vesperia

研究中心 RESEARCH CENTER

文 阳光成员 Daniel 美编 木仙

既然是"《传说》系列"作品，那就自然少不了要多周目研究了。相信大部分玩家利用游戏发售后的这段时间已经把主线剧情通关了吧，上次的攻略中给大家简要地介绍了隐藏迷宫以及一些其他相关内容，这次的研究将重点介绍本作比较难拿的成就部分以及支线 BOSS 的相关资料，希望能给大家带来一些帮助，愿各位 FANS 早日达成完美通关。

薄暮传说	NBGI	角色扮演
X360 テイルズ オブ ヴェスペリア		日版
2008 年 8 月 7 日	1～4 人	7800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

全成就列表

成就序号	名称	完成要求	获得点数
1	初めて合成した	首次进行合成	10
2	初めてフェイタルストライクを決めた	首次使用 FS 攻击获得战斗胜利	20
3	初めてギガントモンスターを倒した	首次击败支线 BOSS	20
4	100 コンボを达成した	连击数达到 100	20
5	プレイ时间が 100 时间を越えた	游戏总时间超过 100 小时	20
6	移动总距离 10 万 Km	游戏中移动总距离达到 10 万 Km	10
7	敌を 1000 体击破	消灭敌人数量达到 1000	10
8	チップ获得数が 10 万枚を超えた	在体育馆获得超过 10 万枚兑换券	10
9	クイズで全问正解	在体育馆回答米西卡博士（ミシカ博士）的问题全部答对	10
10	1000 万ガルド贮めた	拥有 1000 万金钱	10
11	称号コンプリート	收集全部称号	30
12	全スキット制覇	完成全部 Skit 对话	10
13	レベル 200 达成キャラ	队伍中有角色的等级达到 200 级	10
14	记忆术式めぐり	在所有存盘点存过盘	10
15	ギガントハンター	打败所有支线 BOSS	50
16	ワールドマップ完成	探明世界地图中的所有位置	50
17	モンスター图鉴コンプリート	完成全部怪物图鉴	30
18	コレクター图鉴コンプリート	完成全部道具图鉴	30
19	合成を 20 回行った	合成次数达到 20 次	10
20	低レベルチャレンジャー	在等级未到达 15 级之前击败巴尔波斯（バルボス）	10
21	スピードゲーマー	单周目 15 小时以内通关	15
22	追忆の迷い路制覇	完成隐藏迷宫	30
23	ウサギルドメンバー	除了拉培德（ラピード）之外的队员戴着兔耳（うさみみ）进行游戏 5 小时	10
24	水道魔导器の魔核を夺还	游戏流程中击败巴尔波斯（バルボス）	100
25	アレクセイの野望を阻止	游戏流程中击败阿雷克塞（アレクセイ）	150
26	星餐みを击破	第一次将游戏通关	200
27～49	シークレットミッション 1～23	完成秘密任务 1～23	5×23
50	TOV マスター	获得以上全部 49 个成就	0

全部支线BOSS攻略

游戏中的支线 BOSS 拥有不容小视的实力，但打倒它们可以获得的奖励也非常诱人，我们有时甚至能反复刷这其中的部分支线 BOSS 来提升自己的等级或者获取珍惜道具。鉴于它们藏匿的地点通常比较隐蔽，打法也比较特殊，这里列出相关资料给大家参考。



BOSS名称	プテラブロンク	
出现地点	テムザ山	
详细	Lv49	HP168523
说明	位置在山道里的分岔路上，道具掉落的概率较低，需要多刷几次。	
获得道具	大怪鸟の口ばし	

BOSS名称	ハーミットドリル	
出现地点	カドスの喉笛	
详细	Lv38	HP78000
说明	位置在进入迷宫后第一个分叉路的右下方，要小心它会发射针刺，其弱点属性为水属性。	
获得道具	巨大な甲壳	

BOSS名称	キマイラバタフライ	
出现地点	クオイの森	
详细	Lv50	HP不明
说明	需要Lv4的戒指将路边的杂草烧掉，其弱点属性为火属性。	
获得道具	ドラゴンパウダー，ミックスグミ，ホーリィボトル（盗取）	

BOSS名称	メデューサバタフライ	
出现地点	コゴール沙漠	
详细	Lv45	HP117200
说明	位置在沙漠中存盘点下一个区域的西北角，具有范围攻击，注意不能被它石化。	
获得道具	ドラゴンパウダー，ホーリィボトル（盗取）	

BOSS名称	ポセイドン	
出现地点	ザウデ不落	
详细	Lv55	HP213812
说明	位置在打败伊艾加后的大厅中间，弱点属性是光属性和暗属性，用魔法主攻会相对简单。	
获得道具	レアメタル	

BOSS名称	ブルータル	
出现地点	デイドン砦附近（花之街一侧）	
详细	Lv58	HP339000
说明	需要在第一次冰刃海剧情完成之后才会出现，战斗时注意不要被敌人围住。	
获得道具	ロングホーン	

BOSS名称	フェンリル	
出现地点	エレアルーミン石英林	
详细	Lv58	HP339000
说明	和游戏初期出现的那只狼非常类似，尽量作好对策以防陷入中毒状态。	
获得道具	狼の大牙	

BOSS名称	ブルシス	
出现地点	エゴソーの森	
详细	Lv62	HP396000
说明	位置在那条很宽的道路的尽头，实力比较强大，要多进行防守与回复。	
获得道具	ブルウィング，ミックスグミ	

BOSS名称	グリフィン	
出现地点	ユウマンジュ附近（东北方向的草原上）	
详细	Lv59	HP379800
说明	需要收集全部精灵以后才能出现，战斗时应注意防范其异常状态攻击。	
获得道具	グリフィンの爪，ユルゾクリスタル，パナシーアボトル（盗取）	

斗技场参赛指南

"100 人斩"出现条件

①队伍中至少一名角色完成依次出现的"30 人斩"，"50 人斩"和"80 人斩"。

②获得飞行船后前往艾夫米多之丘（エフミドの丘），在港口方向出口的宝箱附近发生剧情并取得"キルタンサス"；前往"テムザ山"入口附近发生剧情并取得"思い出のコンパクト"；从托利姆港（カプワ・トリム）的入口处前往码头途中发生剧情。这时再前往不落宫曾经和伊艾加（イエガー）交手的地方就可以与一直贴身保护他的那两名少女进行战斗，胜利后可以获得斗技场"100 人斩"出现的必要道具"海凶の乙女の挑战状"。

③最终迷宫出现后返回望想之地（オルニオン）发生支线剧情取得"勇者の挑战状"，角色对应，非必需道具。

④最终迷宫出现后返回凯布莫库大森林（ケーブ・モック大森林）发生支线剧情取得"魔狩りの挑战状"，角色对应，非必需道具。

斗技场 BOSS

当达成"200 人斩"出现条件后，进入战斗时就会在特定阶段与"《传说》系列"的历代 BOSS 发生战斗，具体登场顺序为：150 人——ダオス（《幻想传说》）；170 人——シゼル（《永恒传说》）；190 人——バルバトス（《宿命传说 2》）；200 人——クラトス（《仙乐传说》）。

"200 人斩"出现条件

①队伍中至少有 3 人已经完成"100 人斩"。②收集齐前文所说 3 个挑战状。

③完成隐藏迷宫后得到斗技场"200 人斩"出现的必要道具"强者の挑战状"。

各角色战术推荐

尤利 连续技比较稳定，整体难度不大。因为属于近身攻击型角色，所以要千万小心部分敌人的石化攻击。

艾丝缇尔 建议装备技能"サポートエターナル"，另外"クリスナーガ +1α"所附带的技能"ディフェンドコンバート"会大幅提高艾丝缇尔的防御力，使得战斗轻松很多。

卡罗尔 卡罗尔速度比较慢，要优先清理场地内咏唱魔法的敌人。由于他的自我回复能力强，所以战斗难度同样不大。

丽塔 典型的魔法攻击角色，OVL 爆气后威力巨大。强烈建议装备 TP 消费为 1 的戒指"リスキーリング"，技能"リミッター"则可以大大延长爆气时间。

朱蒂丝 没有什么特别之处，使用对空的连续技时要注意落地出现的硬直，以免被敌人反击。

雷文 OVL 爆气后可以有效地牵制住敌人，而对付普通的敌兵可以多利用"土龙なり"的范围攻击效果。

拉培德 "疾风犬"和"闪空烈破"完美组合可以让拉培德将敌人连击到死为止，因为其攻击速度快、不容易受到攻击，所以装备上戒指"リスキーリング"能更快结束战斗。

提醒：上期攻略中"Grade 继承"部分的第二个项目"アイテム引继ぎ"的说明应为"继承除关键物品之外的所有道具"，而不是"除装备品之外的所有道具"。

©2008 NBGI

文 阳光成员 格兰霍特团长 美编 anubis

PHANTASY STAR PORTABLE ファンタシースターポータブル

研究中心 RESEARCH CENTER

梦幻之星 携带版	SEGA	动作角色扮演
PSP ファンタシースターポータブル		日版
2008年7月31日	1～4人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

《梦幻之星 携带版》发售的这一个月时间之内，不知道读者们刷到了多少个S级装备，又得到了多个套隐藏服装呢？在本次的研究中，我们为各位带来的是近战武器技能的介绍和获得方法。近战武器最依赖的就是技能了，许多武器都需要技能的配合才能发挥出全部潜能。从综合性能上来讲，近战武器的技能应该是三种大类型武器中最好用的，远程武器的技能只是附加属性，攻击方式上和普通攻击并没有区别，而法击系武器的技能就是魔法的种类，由于魔法在本作中的使用度不是很高，所以在使用几率上还是不如近战武器。

实用技术 研究中心

近战武器技能介绍

PHANTASY STAR PORTABLE

1・技能的威力和命中等数据为LV30级时的数值。
2・刷武器技能建议都在S级别的任务中，转职为最适合该武器的职业刷，这样得到的几率比较大。

钢拳系武器(ナックル)技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ボッガ・ダンガ	180%	87%	3	★★★★

入手方法：任意商店购买

效果

华丽的乱舞技能，速度快，段数高，最后一段的威力很高且可以飞很远，适合杂兵战的技能。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ボッガ・ズッパ	260%	90%	1	★★★★

入手方法：“生态系の保护”BOSS战后的宝箱

效果

强力的前方突进系技能，命中判定段数很高，对BOSS和大型敌人时能打出一串数字，小型敌人则直接被吹飞，缺点是发动前要蓄力一段时间且发动后方向转动幅度非常小。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
イック・ヒック	400%	100%	3	★★

入手方法：プロトランザー职业等级10的称号奖励

效果

中国式的醉拳攻击，性能和威力都属于上乘，但是发动速度超级慢，在杂兵战中完全发挥不出实力，典型对付BOSS战和大型敌人的技能。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ボッガ・ロバット	190%	78%	3	★★★★

入手方法：沙尘の机械战士BOSS战后的宝箱

效果

以自身为中心的圆周攻击，范围随段数上升，第3段能够击飞敌人，实用程度很高的一招。

长枪系武器（スピア）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ドゥース・ロバッド	230%	82%	3	★★★★★

入手方法：任意商店购买

效果

以自身为中心的旋转连击，最后一段具有吹飞效果，范围中等但是攻击段数比较多，杂兵战的利器。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
グラビティブレイク	400%	70%	3	★★★

入手方法：任意10种技能达到LV30后的称号奖励

效果

对单体敌人的强力3连击，威力非常大，第二击具有挑空效果，缺点是速度非常慢且很容易被旁边的敌人打断。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
スピニングブレイク	205%	80%	3	★★★★

入手方法：任意商店购买

效果

前方突进系技能，攻击倍率高，第一段容易将敌人打硬直，最重要的是该技对空中的敌人有判定，能攻击到空中的敌人。

双手大剑系武器（ソード）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
トルネードブレイク	170%	85%	3	★★★★

入手方法：任意商店购买

效果

以自身为中心的圆周攻击，最多旋转3圈，最后一圈为强力的大范围吹飞攻击，属于大剑系最好用的技能了。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ドゥース・マジャーラ	175%	72%	3	★★★★

入手方法：ファイマスター职业等级5的称号奖励

效果

突进系加范围攻击系的结合技能，用第一段冲进敌圈中华丽的乱舞，伤害相当可观，最后一段能把前方大量敌人吹飞，就算后期的杂兵基本也都挨不了最后一段。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ドゥース・ダッガズ	160%	87%	3	★★★

入手方法：“狂信者の社”BOSS战后的宝箱

效果

复数的范围攻击，突进距离比较长但是范围相对狭窄，各段数中间的硬直时间很短，实用程度一般。

双头剑系武器（ダブルセイバ-）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
グラビティダンス	130%	84%	3	★★★★

入手方法：任意商店购买

效果

同样的圆周攻击，威力低但段数高，总和的伤害值还是很可观的，最后一段为空间跳跃攻击，威力大且可以把敌人打翻，遗憾的是范围太窄。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
トルネードダンス	220%	75%	1	★★★★

入手方法：ハンター职业等级10的称号奖励

效果

强力的单体突进系技能虽然只有一段且只能打到一个目标，但是基本属于逮谁谁死的类型，由于速度快且移动距离非常长，用来突围也相当不错。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
アブソリュートダンス	400%	80%	3	★★★

入手方法：完成故事模式第8章的称号奖励

效果

看起来华丽的技能，实际不然，第一段发动很慢，很容易被敌人反攻，第二段看似很夸张但实际就一下会把敌人挑空，最后一段为蓄力后360度大范围吹飞，范围和攻击还可以，总之这招发动的时候是弊病，实用度大打折扣。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
スパイラルダンス	135%	84%	3	★★★

入手方法：完成故事模式第3章的称号奖励

效果

强力的前方突进技，第一段可以将敌人打翻，第二段还可以将敌人吹飞。最后一段威力还比较大，发动快是其优点，使用的时候要注意此招攻击范围比较窄。



©SEGA

巨斧系武器（アックス）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
アンガ・ドゥガレガ	230%	90%	3	★

入手方法 任意商店购买

效果

同样为突进技能，但此招发动慢，第一段发动时还容易被敌人档格，虽然威力大却很难发挥作用，绝对是最难用的技能之一。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
アンガ・レッダ	160%	85%	3	★★★

入手方法 "胞子の丘陵"BOSS战后的宝箱

效果

斧头的强力攻击系技能，速度很慢但威力非常高，第 3 段攻击的倍率可以说是游戏中最高的，可以用来创造单击最高伤害。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
アンガ・ジャブロッガ	250%	70%	1	★★★★

入手方法 ファイマスター职业等级10的称号奖励

效果

跳起后蓄力的大范围攻击，绝对是斧头最强技能，范围和威力都不错，清杂兵的好手，惟一要注意的是使用的时候最好和敌兵拉开一段距离，因为发动前的蓄力时间比较长。

双剑系武器（ツインセイバ-）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ライジングクラッシュ	180%	84%	3	★★★

入手方法 任意商店购买

效果

强力的乱舞系技能，发动快，第一段和第二段会将敌人挑空，第三段具有吹飞属性，发动后转向性还不错，适合快速清除杂兵。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
クロスハリケーン	190%	80%	3	★★★

入手方法 完成故事模式第二章的称号奖励

效果

很花俏的技能，第一段突击还不错，第二段的威力为 1.5 倍但是判定很小，最后一段威力更大却非要转一圈才发出去，实用性是大打折扣啊。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
アサルトクラッシュ	245%	86%	3	★★★

入手方法 "雷兽の都"BOSS战后的宝箱

效果

强力攻击系技能，发动速度快，第一、二段的伤害的倍率很高，缺点是范围非常小，且这一招消耗的 PP 非常多。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
スプレンダークラッシュ	165%	76%	3	★★★

入手方法 "兽と机械の狂乱"BOSS战后的宝箱

效果

快速的连续攻击，威力和总体范围来说比较适中，没有什么明显缺点的技能。

单手剑系武器（セイバ-）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ライジングストライク	160%	80%	2	★★★

入手方法 任意商店购买

效果

专业的挑空技能，挑空后再在空中对敌人实行追打。第二段还附带吹飞属性，发动快段数少，属于破绽小但威力也不大的技能。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
グラビティストライク	150%	88%	2	★★★★

入手方法 ハンター职业等级5的称号奖励

效果

复数范围攻击系技能，速度很快，威力不高但是 HIT 数比较多，常常打得敌人无法还击，用来清杂兵不错。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
スピニングストライク	300%	104%	2	★★★

入手方法 第一次下载任务アンレコード中用ウェポンズ・バッヂ1个交换获得

效果

大威力的技能，攻击 HIT 数很少但是威力很高，命中可以说是全技能当中最高的，发动也很快，用来对付大型敌人和 BOSS 很合适。

双钢爪系武器（ツインクロ-）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ブクウレンセンガ	155%	84%	3	★★★

入手方法 任意商店购买

效果

大范围的攻击系技能，发动速度快，范围也相当广，不过缺点就是攻击威力的倍率很低，适合清杂兵用的技能。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
チェウエイジトッシン	240%	91%	3	★★★★

入手方法 アクロマスター职业等级10的称号奖励

效果

移动系攻击技能，前两段发动速度快，威力大，由于全段发动都是在空中，所以相对比较安全，最后一段有蓄力时间，但是威力很大。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
レンザンセイダンガ	190%	87%	3	★★★★

入手方法 选ネーヴ为同伴时完成任务评价S一定几率赠与

效果

强力的 3 段攻击，速度快，威力大，使用的时候破绽很小，第三段对大型敌人非常不错，惟一的缺点就是前面两段的攻击距离比较短。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
レンザンセンショウガ	180%	104%	3	★★★

入手方法 "月下の翼兽"BOSS战后的宝箱

效果

挑空系技能，命中率很高，威力也不错，第三段的威力对付大型敌人相当可观，但是相对的破绽比较大，发动时要注意自身的安全。



钢爪系武器（クロ-）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ブクウサイエンザン	170%	87%	2	★★★

入手方法 完成故事模式第5章的称号奖励

效果

突进系加圆周系技能，第一段速度快破绽小，第二段看似圆周攻击但实际范围很小，实际用起来效果不理想。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
センテンカンザンガ	200%	70%	2	★★★★★

入手方法 完成故事模式第4章的称号奖励

效果

前方突进系技能，速度相当快，最后一段能把周围的敌人全部弹飞，使用的时候非常安全，威力也相当的不错，钢爪的强力技能之一。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ショウセントッザンガ	100%	84%	2	★★★

入手方法 任意商店购买

效果



先将敌人挑空再击飞的技能，威力很小，范围也很底，对付大型敌人时挑空无效很容易被打，使用的时候要注意自己的安全。

小刀系武器（ダガ-）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
シュンブショウレンザン	240%	97%	2	★★★

入手方法 任意商店购买

效果

迅速将敌人挑空再追打的技能，对敌人单体效果不错，速度也很快，基本可以一下一个杂兵，要注意挑空对大型敌人无效。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ヒカイシュウハザン	180%	78%	2	★★★

入手方法 “生态系の保护”BOSS战后的宝箱

效果

威力比较大的一招，第一段威力小但 HIT 数比较高，第二段具有吹飞效果。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ブテンシュンレンザン	160%	90%	2	★★★

入手方法 “圣地夺还”BOSS战后的宝箱

效果

复数范围攻击系技能，第二段追加吹飞效果，并且速度还比较快，威力和范围也属于中等水平，适合用来清杂兵。

双小刀系武器（ツインダガ-）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
レンガチュウジンショウ	180%	85%	3	★★★★★

入手方法 “暗黑の卫星”BOSS战后的宝箱

效果

绝对好用的华丽系技能，经常把敌人打得落花流水，速度快，将敌人挑空后就是一顿暴连，威力也相当不错，使用起来非常安全。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
レンカイブヨウザン	138%	93%	3	★★★★

入手方法 “SEEDの胎动”BOSS战后的宝箱

效果

自身圆周攻击技能，威力低但判定 HIT 数很高，最后一段附加吹飞效果，属于使用频率很高的技能。



技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ヒショウジンレンザン	210%	85%	3	★★

入手方法 任意商店购买

效果

挑空技能，威力不错但是实际使用起来就没那么好了，大型敌人挑空无效，发动时也只针对前方的敌人，使用时要特别注意自身的安全。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
モウブセイレンザン	165%	88%	3	★★★

入手方法 选カレン为同伴时完成任务评价S一定几率赠与

效果



复数范围攻击系技能，发动速度是其优势，最后一段附加吹飞效果，威力小但 HIT 数很高，缺点是这招的范围只针对前方的敌人，使用时要注意避免被两侧的敌人攻击。

飞刃剑系武器（スライサ-）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
チョウトウカンツウジン	120%	90%	2	★★★★

入手方法 任意商店购买

效果

复数范围攻击系技能，第一段为左右范围攻击，第二段范围很大，威力也不错，控制好距离可以让杂兵都无法靠近。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
チッキキョレンジン	190%	75%	2	★★★★

入手方法 アクロマスター职业等级5的称号奖励

效果

用远距离射击系用来形容此技能最恰当不过了，第一发只有一次攻击判定，第二发有 4 次判定，威力一般但发动快，还具有贯通效果，距离远是这招的最大优势，实战中使用起来比较安全。

光波鞭系武器（ウィップ）技能

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ヴィッシ・グルッダ	140%	95%	2	★★★★

入手方法 任意商店购买

效果

大范围的华丽鞭技，范围几乎为 360 度，威力中等但 HIT 数很高，对中小型杂兵效果非常好，大型敌人注意使用的时候只能缓慢移动。

技能名	攻击力	命中率	连击数	实用度
ヴィヴィ・ダンガ	160%	91%	2	★★★

入手方法 “エンドラムの残党”BOSS战后的宝箱

效果

复数的范围攻击系技能，范围非常的大，第一段主要针对前方，后一段则是 360 度的大范围，可惜的是 2 段攻击中间有一点蓄力时间，总体来说比较一般。

S级武器补遗

武器名称	类别	PP	攻击力	命中力	稀有度	入手方法
ゲキツナアタック	长枪	146	688	415	★10	“狂信者の社”杂兵マシンナリー掉落
ムゲンリュクック	长枪	37	994	302	★10	“夺われた破坏兵器”BOSS战后的宝箱
アンク・デダック	巨斧	49	1822	146	★10	“最凶の砂兽”杂兵ナヴァル掉落
节子おばさんのFセット	双剑	423	525	362	★11	第二次下载任务“怪盗ボル・ブラザーズ”BOSS战后的宝箱
ラヴィス=ブレイド	双小刀	275	582	366	★12	第二次下载任务中用フォトンクリスタル10个交换后得到
クリムゾック	单手剑	79	771	386	★10	“SEEDの胎动”杂兵ガルディン掉落
ラヴィス=カノン	单手剑	204	1123	353	★12	第二次下载任务中用フォトンクリスタル5个交换后得到
ディバザシック	小刀	140	470	415	★10	“狂信者の社”BOSS战后的宝箱/研究の代价杂兵バジラ掉落
アムレ・ティピ	小刀	468	815	610	★13	“踊る珍鸟”/第二次下载任务“クリスタルティアーズ”BOSS战后的宝箱
ヴィシ・アダック	光波鞭	27	298	298	★10	“最凶の砂兽”杂兵ヴァンダ・メラ掉落
ブラックバルック	步枪	256	911	257	★10	“エンドラムの残党”杂兵特务兵アサルト掉落
マダム・ブレラ	散弹枪	1098	140	159	★10	“踊る珍鸟”杂兵ラッピー・イッグ 掉落（女性专用）
リュウサイカノウック	光线炮	732	665	196	★10	“踊る珍鸟”杂兵ゴ・ブーマ掉落/“マルチ胞子の丘陵”杂兵ラッピーポレック掉落
ハイパーバイパーク	双手枪	183	301	200	★10	“货物列车救援”部分杂兵掉落
バイパーク	单手枪	122	385	229	★10	“エンドラムの残党”杂兵ボーマルタ掉落/BOSS战后的宝箱
グラッシャー	单手枪	782	497	301	★12	“灼热の震角兽”BOSS战后的宝箱（キャスト专用）
クッポ・ムスラナ	弩弓	476	358	176	★10	“雷兽の都”杂兵バル・ソーザ掉落 /“同盟军本部夺还”杂兵YG-01U BUGGES掉落
クッポ・ムスラナック	弩弓	79	373	156	★10	“暗黑の卫星”敌兵キャリガイン掉落/“真影に至る暗”杂兵デルナディアン掉落
マズルフィーバーク	机枪	183	114	183	★10	“货物列车救援”部分杂兵掉落
エブロズィクック	射导具	0	406	400	★10	“雷兽の都”部分杂兵掉落
ラビットウォンド	双手杖	614	1230	—	★12	“凶飞兽讨伐”BOSS战后的宝箱

鬼灯人形收集指南



也许一些细心的玩家已经发现，主人公们在怨灵出没的凶宅中不断探索的同时，会经常见到一些身着日本传统和服的小娃娃——鬼灯人形，平时用来拍摄怨灵的照相机对这些娃娃玩偶同样具有感应。事实上，这些娃娃是系列作品中首次出现的附加游戏内容，一共有79个之多，如果能够将这些娃娃尽数找到并拍摄下来，那么就可以解锁两个强化镜头：灭和延。前者拥有极强的除灵能力，后者则是进一步延长FATAL FRAME连拍时间的重要道具，对于想挑战高难度和任务模式的玩家来说，这两种镜头可谓相当重要。如果你是系列游戏的死忠且渴望在最高难度下体会虐杀怨灵的快感，那么就先与这些喜欢捉迷藏的小娃娃来个约会吧！

拍摄须知

●尽管鬼灯人形同样属于游戏中的附属内容，但并不是隐藏要素，因此只要足够细心，在一周目中即可全部找到。

●鬼灯人形出现的位置是固定的，不会因为章节的完成而从场景中消失，因此不用担心错过拍摄机会。鬼灯人形收集带有继承性，通关之后再次进入游戏，之前已经找到的娃娃便无须重复拍摄了。

●鬼灯人形的所在位置往往比较隐蔽，并且需要按照一定的角度和距离才能够成功拍摄到。

●寻找鬼灯人形的小窍门：同一个场景内只有一个鬼灯人形，在接近娃娃之后，会响起诡异的音效提醒玩家注意。

●有些场景需要当剧情展开到一定程度之后才能够进入，对于这些地方的鬼灯人形，可以到游戏后期再去搜寻。

文 炎骑士　美编 心の永恒

零 月蚀的假面	Tecmo	动作冒险
Wii 零 月蚀の假面		日版
2008年7月31日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁

胧月馆地下一层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
25	通向地下一层的仓库	楼梯转弯处的储物架上
26	贮水管理室	漂浮在地面网格下的水面上
27	配电室	天花板一角的电缆上
28	忌之宫前的通道	通道尽头大门前方的房梁上
63	忌ノ宫	无法进入的牢房中的床上

胧月馆一层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
01	麻生纪念室	放置打字机的桌子下面
02	中庭へつながる廊下	麻生纪念室入口一侧窗子的窗帘后
03	「102 丽月」食堂	银幕后的壁炉中
04	中庭の见える廊下	食堂门旁的箱子中
05	「101 睦月」玄关ホール	柜台里
10	书库	房门对面的书橱中

胧月馆二层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
07	二阶管理室 夏端	控制台下面
08	二阶病室前廊下	靠近207亚夜子的病房附近的储物架上
09	「206 焦月」雨木一人	房间一侧的花盆中
11	「203 祓月」月森圆香	里侧房间的挂钟里
22	「207 兰月」亚夜子	屏风后面的娃娃的身后
23	天蓋付きベッドのある部屋	入口上方的房梁上
31	隐された部屋	病床底下

胧月馆三层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
29	三阶エレベーターホール	楼梯口一侧的屏风后面
30	三阶管理室 深秋	服务台外面的柜子上
32	三阶病室前廊下	拐角处的柜子上
33	三阶特殊病室への廊下	入口一侧第三个窗子的窗棂上方
34	三阶特殊病室前	病房前拐角处墙上的格子里
35	「311 神归月」千堂翳	入口右侧墙角的玫瑰花簇中
36	「310 神去月」麻生海咲	房门一旁的垃圾桶中
37	ギャラリー 月窗	入口对面地上画板的后面
38	「309 色取月」曲木游光	帘子后的浴缸下面
39	「308 观月」四方月流歌	窗子与床的缝隙间

胧月馆四层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
46	四阶エレベーターホール	挂在吊灯上
47	四阶隔离病室への廊下	拐角处的闸门上方
48	四阶隔离病室前	天花板上的天窗中
49	「412 冰月」**	温室中靠近房间一侧的窗台上

胧月馆大阶段下

取得顺序	拍摄地点	具体位置
06	物置	地上的箱子中

胧月馆中庭

取得顺序	拍摄地点	具体位置
24	中庭 月华园	水池一侧损坏的更衣间里

新旧馆联络通路

取得顺序	拍摄地点	具体位置
40	展示のある廊下	靠近灰原病院一侧第一扇窗子外的树枝上

灰原病院地下二层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
21	研究室	台阶下的盒子里

灰原病院地下

取得顺序	拍摄地点	具体位置
41	エレベーター	地下一层与地下二层之间的电梯门外

灰原病院地下一层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
42	灵安室	中央的焚烧炉中
43	工事中の通路	回型走廊一侧死胡同尽头处的箱子里
44	地下通路	楼梯底部闸门一侧的轮椅下

©2008 Nintendo/TECMO,LTD.

灰原病院一层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
14	手术准备室	水槽上方损坏的通风口中
15	手术室	洗手池一旁的陈设下方
16	资料室	通向墓地的门的正对面柜子中
17	诊察室	通向玄关的房门旁边的角落里
18	受付	房门右侧靠近窗口的位置
19	カルテ管理室	房间里侧桌子旁的架子上
20	院长室	写字台旁书橱底层的盒子里
45	墓地	墓碑山上的一侧
56	灰原病院への道	水井上方

灰原病院二层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
12	医生诘所	门旁的窗台一角
13	旧一般病室	里侧走廊尽头的轮椅上
52	洗清室のある廊下	清洗室里侧的备品存放柜上
53	第二病室	病床对面墙角的暗格里
54	第一病室	房门对面角落的病床上
55	谈话室	座位旁边的桶中

灰原病院三层

取得顺序	拍摄地点	具体位置
50	屋上	墙壁一侧的椅子下面
51	3F仓库	通向楼梯一侧房门旁的墙角处

胧月胎道一

取得顺序	拍摄地点	具体位置
57	胎道 交ハリ 上	与迷鸟交汇处上方的石洞中

月蚀堂一

取得顺序	拍摄地点	具体位置
58	胧月台	右侧未损坏台阶下的角落里
59	控エノ间	神龛右侧的墙角处
60	左面廊下 地下一阶	月蚀堂前门外走廊的废墟中

月蚀堂二

取得顺序	拍摄地点	具体位置
61	渡り廊下	靠近首现堂一侧左数第一扇窗户外的树杈上

月黄泉堂

取得顺序	拍摄地点	具体位置
72	月黄泉ノ门	面向大门时右侧上方木梁之间的缝隙中
73	共鸣ノ洞	面向大门时左侧上方木梁之间的缝隙中杈上

四方月邸一阶

取得顺序	拍摄地点	具体位置
64	客间	靠近土间一侧的储物架上
65	弟子の部屋	房间角落的柜子里
66	玄关	门旁的鞋箱里
67	中庭の见える居间	矮桌旁边的柜子里
68	廊下	楼梯前的窗外的树杈上

四方月邸二阶

取得顺序	拍摄地点	具体位置
69	流歌の部屋	床底下靠近书橱的位置
70	小夜歌の部屋	床头与墙壁的夹缝之间
71	当主の部屋	房间一角柜子旁的坛子里

首现堂

取得顺序	拍摄地点	具体位置
62	祭坛ノ间	供奉面具的神龛的右侧角落里
74	面打ノ间	屏风与矮桌之间的夹缝中

瞑想ノ洞

取得顺序	拍摄地点	具体位置
75	冥道	进入冥道沿途第一个岔路中左侧分支的尽头处
76	月读浜	通向灯塔的洞口正前方的小石堆处

月读崎灯台

取得顺序	拍摄地点	具体位置
77	螺旋阶段	内侧楼梯最顶端通向灯塔的门口
78	灯光部	小夜歌灵魂脚下的灯塔栏杆外侧

月守ノ宫

取得顺序	拍摄地点	具体位置
79	月奏ノ社	神社正面右侧基部与围栏的连接处

02



05



08



09



11



22



23



24



26

28

33

35

36

39

40

41

42

44

55

57

58

61

63

65

66

68

70

71

72

73

74

78


刻盘miniBD VS 压盘miniBD

现在不少PS3玩家已经开始接触miniBD，由于相对正版蓝光电影实在便宜不少，所以用MiniBD来观赏高清电影成为了不少PS3用户当前的选择。不过现在市面上的miniBD种类越来越多，除了大部分刻录碟以外，目前市场上还出现了少量的流水线压盘。到底选择哪种MiniBD呢，下面笔者给出一些选购建议。

1.选择刻录盘的MiniBD时一定要选择质量上乘的刻录盘。因为刻录最担心出现刻录断层问题，特别是D9刻录的MiniBD，而且这个问题只有在播放时才会发现，从而会导致一系列问题，如：画面停顿、无法快进等情况，所以只有选择高档刻录盘才能避免出现这样的问题。

2.廉价贴膜盘面在PS3机器中长时间播放会出现表面"起泡"等情况，所以这种贴膜盘根本就不应该在考虑购买的范围之内，玩家切莫贪图这种小便宜。

3.目前市场上出现的少量压盘大都是粗制滥造的产品，由于节约成本这些压盘的材料均不是最好的，不但盘面轻软而且异常的薄，所以难免会出现播放停顿，或者中途读取不能的情况。举个例子，X360用的很多盗版，虽然是压盘的，但那质量绝对令人汗颜，X360主机为了读取这样的碟，就加大功率去读取，并造成机器过热……长期使用必定会对光头造成巨大危害，所以大家不要一味迷信压盘质量。

总之，如果你要购买MiniBD，请选择盘基质量上乘的盘，这样才能保证流畅的播放，并且最大程度保护PS3光头。正所谓一分钱一分货，对于市面上出现的种种价格低廉的MiniBD，它们本身就是一些零碎产品，很快用户就会看清楚它们的缺陷所在。

文 Billie Jean



坐等PSP3000上市

尽管3000型PSP已经正式发布，并且就在今年10月份上市，然而从实际的市场销售状况来看，3000型却完全无法阻挡2000型销售的势头，由于新主板的破解问题，2000型主机的价格依旧在不断的攀升。买还是不买，让许多此前曾计划在9月开学购机的玩家头疼不已。在此，笔者个人认为，既然已经知道拥有诸多改进的3000型下个月就会上市，那么完全就没有必要再购买已经准备下柜的旧型号的机器。

随着3000型的临近，索尼方面目前已经正式停止2000型的生产，仅有剩下的部分库存紧缩出货，用饥饿疗法刺激市场，为3000型的上市做好准备。这也是为什么2000型到了末期依然能够价格上涨的原因。与1000型当年退市时的情况一样，越来越多的翻新2000型PSP流入市场，玩家上当受骗的概率大大增加。并且2000型主机一旦损坏，等待玩家的只有各种拆机和组装零件可以更换。而到了今年年底或者明年年初，3000型全面占领市场之后，市面上的周边配件都将伴随着升级到对应3000型的规格，而如果继续购买2000型将很难再买到合适的周边配件。

至于许多玩家担忧的3000型无法破解，笔者对此只是想说，PSP对与黑客们来说已经没有秘密可言，无论索尼如何升级硬件防止破解，但PSP的硬件架构以及数据模式是不会改变的，破解只是时间问题。至于要等多久？笔者不清楚，但对于现在购买PSP的玩家们来说，有1000型的也不着急换作2000型，而还没有老型号的玩家，既然已经等过了1000型与2000型，再等一等3000型想必也不会有太大的难度。所以，请不要听信JS的谗言购买现在的高价能破解的2000型，请把钱揣在兜里坐等3000型破解！

专题导购 关注消费热点话题

『无线』的精彩！超技推出Wii无线双节棍手柄套装

品名	超技Wireless Nunchuk
种类	手柄
出品	超技（BLAZEPRO）
对应机种	Wii
优点	游戏时两手充分活动，不受束缚。
缺点	飞手柄砸电视的概率是原先的两倍。



□超技无线双截棍手柄完整包装。



▲将接收器插入右手的遥控器手柄即可。

在此前曾经介绍过一款Wii的双节棍手柄无线扩展装置，通过附加在左手有线双节棍手柄的信号发射器，以及安装在右手遥控器手柄下的接收器将双节棍手柄套装变为"无线"连接，从此不再受中间的连接线的束缚，挥动更自如。但受累与左手有线手柄，整个套装显得愈加笨重，反而影响了游戏体验。而这款来自超技的独立左手无线双节棍手柄则无需原先的有线手柄即可独立使用，轻便好用。

从外包装可以看到，完整的一套产品包含分为独立的左手无线双节棍手柄与安装在右手遥控器手柄上的接收器两个部分。将手柄从包装中取出后，笔者发现，超技的这款左手无线双节棍手柄与原装有线手柄的大小以及造型别无二致，最大的区别便是底部没有了长长的连接电缆。而在原来的电缆连接处，被设计为了一个可以系上腕带的孔位，玩家们可以在使用时自行配置腕带，以免手柄飞出概率变为原先的两倍。除此外，较为明显的差异就是手柄的表面设计有用来与接收器配对连接的FC按钮以及指示LED，而由于无线手柄无法从右手遥控器手柄取电，所以在背部设计有需要安装两截七号电池的电池仓。

在使用时，我们需要先将接收器安装与右手遥控器手柄底部的扩展接口上，然后将两节七号电池放入电池舱内。先启动Wii主机，确认右手遥控器手柄已经正确的与主机直接建立连接。然后再同时按下接收器与左手无线双节棍手柄上的FC按钮，这时蓝色的LED灯将开始闪烁，设备将开始搜索进行配对，待停止闪烁后便完成配对可以开始使用了。

在实际使用中，笔者发现这款来自超技的左手无线双节棍手柄，使用起来不仅灵活方便，而且对于动作感应的精度也表现出了较高的水准，按键等手感也能与原装手柄差不多。资金充裕的玩家，完全可以将超技左手无线双节棍手柄作为原先有线手柄的替代品在购机时一同购入。

文 Raeca

市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

购机机推荐配置

PSP购机推荐套餐		
	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1380元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒（7773M）	220元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	SONY软包（组装）	10元
总计：1615元		

介绍 受累于破解以及炒货商的乱入，PSP-2000的价格居高不下，并且有持续上涨的迹象。前面已经提到过，笔者建议玩家们不要在此时购买主机，避免不必要的开支。同时，一定要入手的玩家，切勿购买低于正常市场价格的主机以及套餐，因为目前2000型的翻新机已经大量出现在国内市场，不少商家为了吸引玩家购买都会以极其低廉的价格进行报价，而低价的背后往往隐藏着各种陷阱。



其他主机周边参考价格	
PSP-2000主机（深邃红）	1580元
PSP-2000主机（金属铜）	1600元
PSP-2000主机（战神）	1620元
PSP-2000主机《MHP2NDG》	2500元
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP-2000高仿色差线	50元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
PSP-2000专用卡登仕贴膜（新包装）	48元
4GB高速组棒（3839MB）	90元
MARK2 4GB高速组棒（3829MB）	120元
索尼 8GB组棒（7727MB）	170元
神卡精英版	65元
神卡标准版	95元
WIFILINK	135元
盟区战卡	139元



▲玩家要警惕市面上横行的翻新版PSP。



■近期购机流行配置。

DSL购机推荐套餐		
	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	EZ5PLUS清凉版	98元
TF卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	90元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计：1301元		



其他主机周边参考价格	
iDSL（中国龙）	1198元
EZ5PLUS 标准版	128元
EZ5PLUS 豪华版	238元
SCDSone 中文版	180元
M3DS Real 中文版	220元
金士顿 1GB TF卡（行货）	50元
金士顿 4GB TF卡（行货）	160元
Hori膜（原装）	68元
卡登仕贴膜（新包装）	58元

介绍 EZ5 PLUS清凉版作为国内烧录卡领军品牌EZFLASH小组的最新型号产品。在暑期投放市场以来，以其全面的功能和优秀的售后服务受到了广大玩家们的好评，并且由于其对于DSL主机的优秀兼容性以及针对最新游戏的持续破解升级，打消了不少玩家对于购买DSL主机的顾虑，大大推动了DSL主机在国内的销量增长，而EZ5PLUS也成为继R4之后玩家们购机的首选品牌。

◀ DSTT跟随EZ5PLUS推出不含读卡器的“简装版”，并更换全新包装。

X360购机推荐套餐		
	品牌/型号	价格
主机	X360（港版，20GB，65nm，HDMI）	2900元
视频线	高仿X360 VGA线	48元
散热器	黑角X360酷冷风扇	68元
总计：3016元		

介绍 《FFXIII》登陆X360其实对我们来说并不算什么大实惠，然而随着X360新一轮降价风潮的到来，我仿佛看到X360雄霸国内、一统江湖的大业已成。不过现在国内X360存在长期缺货的情况，想及时享受到日版X360降价的优惠政策估计还要好长一段时间。面对19800日元的X360，出现有价无货的情况也是非常正常的事情，所以玩家现在不必过分乐观。

其他主机周边参考价格	
原装VGA线	260元
火牛（直插电源）	120元
手柄充电套装	130元



PS2购机推荐套餐		
	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006，已改）	1020元
记录卡	原装8MB	110元
总计：1130元		

其他主机周边参考价格	
原装DS2振动手柄	110元
高仿手柄	40元
8M组装记录卡	50元
组装色差线（PS3通用）	20元

PS3购机推荐套餐		
	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，40GB）	2860元
手柄	原装六轴手柄	—
遥控器	组装PS3专用遥控器	50元
线材	组装HDMI线	50元
总计：2930		

注：主机内已包含一支标准无线六轴手柄。

其他主机周边参考价格	
PS3专用蓝光光头	380元
原装DS3振动手柄	360元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
SONY原装HDMI线（2M）	280元
BenQ G2400W（FullHD HDMI 1920*1200）	2600元



◀ 明基G2400W以较高的性价比抓住了用户的目光。

Wii购机推荐套餐		
	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，未改）	1880元
直读	D2CKEY（白色）	60元
手柄	原装双节棍手柄套装	—
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线（高仿）	50元
总计：2070元		

注：主机包装内已包含一副双节棍手柄套装。

其他主机周边参考价格	
WASABI（直读）	460元
Wii双节棍手柄套装（原装）	430元
Wii Zapper（高仿）	65元
黑角超级运动组合包	80元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	820元
Wii SD卡适配器	38元
黑角Wii专用充电魔盒	98元
北通时尚支架	79元

市场报价信息更新截至2008年9月3日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采





栏目主持 玛娜

可能有很多读者仍只有PS2一台家用机，能接触到次世代的机会仅仅是看杂志或和朋友闲聊，我们的“PS2殿堂”就是为您而开设的。可能有很多读者虽然踏入了次世代，但是还是喜欢拿出PS2重温其中的老游戏，“PS2殿堂”也是属于您的乐园。可能有很多读者想要和朋友一起交流关于PS2的点点滴滴，那么就请拿起笔来，将自己的心得和想法传达给我们，有了你们的参与，“PS2殿堂”才会真正成为PS2玩家的家。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

快乐的暑假已经哔地一下结束了，不知道现在大家的心情好不好呀。

嘘！嘘嘘……不要在假期结束时说这么煽风点火的话啊。

嗳？我有吗？

嘘，嘘嘘！也不能这么理直气壮地反问啊！刚结束假期的时候，人们的心灵是非常脆弱需要呵护的……

好吧，那就让我们若无其事地跳过这一段，先来看看最近PS2方面的新闻。

说起来这段时间里公布的PS2新作还不少的样子，除了要在PS3、X360和PS2上同时发售的《高达无双2》之外，SCE也公布了要推出两款EyeToy的新作以及一款新的音乐游戏。

《高达无双2》的发售日期已经定在12月4日了，另外10月还会有《真三国无双5 Special》发售喔！

嗯，喜欢和朋友或者男朋友女朋友一起玩游戏玩家赶紧准备好手柄吧，漫长的战役就要开始啦！

我觉得你这句话好像有点语病……

好啦，这些都是小问题，再向大家介绍一下其他三款由SCE推出的游戏吧，这三款游戏分别是以模拟啦啦队长为主题的《EyeToy 快乐啦啦队》、以模拟英雄挥剑斩杀敌人为主题的《EyeToy 英雄》，以及和迪士尼合作开发，收录了大量迪士尼人气曲目的《歌星 放声高歌迪士尼》，虽然都不是什么传统的游戏类型，不过作为休闲娱乐的选择倒是不错。

EyeToy听起来好像很耳熟的样子啊……

《影之心》系列

PS2游戏推荐

回首PS2时代，是一个众多经典纷纷诞生的时代，优秀的游戏以惊人的速度出现在我们面前，数不胜数的佳作让人几乎无从下手，“《影之心》系列”就是其中的一员。它虽是角色扮演游戏，却与当时盛行的剑与魔法类游戏有着明显的区别，它以20世纪初的欧洲为背景，既有冒险游戏那悬念迭起的剧情，也有角色扮演游戏那深邃的底蕴，在拥有感人至深的故事同时，也不乏令人捧腹大笑的绝妙点子，它以自己独特的风格与系统在玩家的心中留下了深刻的印象。

就像很多人所说的一样，如果你是角色扮演游戏爱好者，那就不能错过它。

影之心

发售日期	2001年6月28日
类型	角色扮演



1913年，在巴黎郊区发生了一桩离奇的杀人案件，案件发生后，只有一名名叫艾莉丝的少女活了下来。关于这桩杀人案件的传闻不断，但是却很少有人知道，这起事件的起源是因为名叫艾莉丝的少女拥有神秘的超自然力量，而那桩杀人案件，就是一些人想要夺取她的力量所导致的结果……来自英国、日本等国的追踪者仍在继续追踪着艾莉丝的足迹，但是，一名同样拥有着神秘力量的少年突然出现在了艾莉丝的附近，打破了豺狼般的追踪者们的阴谋。他的名字叫做威尔，他之所以出现在这里，是为了寻找自己出生的秘密……

作为系列的第一作，本作采取了一个极具创新意味的战斗系统：在传统角色扮演游戏的基础上以旋转轮盘来控制魔法的释放，并根据指针停止时区域的不同决定其威力，这个带有一丝试验意味的系统给玩家留下了很深的印象。除此之外，游戏的舞台横跨欧洲、日本、中国等地，对国内的玩家来说也相当具有亲切感。

影之心2

发售日期	2004年2月19日
类型	角色扮演



本作的故事发生在前作的半年后，第一次世界大战即将爆发，德国陆军军官卡琳被派遣去巴黎执行一项任务，在执行任务的途中，卡琳等人突然遭到了怪物的攻击，而那个怪物，就是前作中名叫威尔的那个男人……

经过了完全进化后，在距前作相隔3年后推出的本作一鸣惊人，很快就取得了巨大的成功。本作的舞台仍然横跨欧亚两洲，战斗系统也沿袭了前作大受好评的“审判之轮”，并对其进行了大幅度的改良，新要素“连携攻击”的加入更是使游戏的战略性大大加强，72纹章及人偶换装等也是令人颇感兴趣的设定。当然，本作最大的亮点应该是游戏中充斥的各种制作人的恶趣味，这些肆无忌惮的笑料在让人跌破眼镜之余也忍俊不禁。

影之心 新世界

发售日期	2006年5月7日
类型	角色扮演



虽然《影之心2》取得了巨大的成功，但是关于威尔的故事也并没有无止境地延续下去，在《影之心2》结束之后，制作人干脆地为这个故事画上了终止符，将续作的主角定为一个从事侦探业的小侦探乔尼。

虽然在架构上本作与前两作并没有什么关联，不过在风格上却仍然继承了之前的惯例，熟悉的战斗系统、恶趣味的剧情，并在前作的基础上简化了操作，让连携攻击种类更加多样，令战斗乐趣大增，而且许多前作的角色也在本作中作为客串角色登场亮相。

PS2 剧情赏析

绝境中的群生像 《死魂曲》/《死魂曲2》

发售日期 2003年11月6日/2006年3月9日
类型 动作冒险



当红海传来汽笛声的时候，一个村庄突然断裂、扭曲，最终消失。

村庄被不可能出现在内陆的赤红色海洋所围绕，村民们被从海中传来的汽笛声引诱，纷纷走进红海。

村民变成了尸人，重新回到了村中，村子也变成了尸人之村。

时间就这样渐渐流逝，在被红海所封闭而变成异世界的村中，绝望的战斗开始了……

以求生为主题的恐怖游戏很多，但是像《死魂曲》这样对群像进行描写的却并不多，像它这样残酷无情的更少见。

老人、孩子、孔武有力的军人、软弱无能的少女、甚至于对现状懵懂无知的无辜者，所有人都是它所选择的对象，他们来到了被尸人所控制的地狱，力求以血肉之躯在时刻瞄准着自己的狙击枪与铁锹下寻求一线生机，他们在和尸人进行着一场残酷的淘汰赛，只有坚持到最后的人才是胜者。

不是你死，就是我亡。

但是，再也没有比这场游戏更不公平的规则了，因为，他们要面对的那些敌人是不会死的。

《死魂曲》的剧情类似于一部经过精心编写的日剧，又像是一档在电视观众面前实况转播的生存类真人秀节目，在争取幸存者名额的过程中，参与者所有的恐怖与胆怯、卑劣与高尚都毫无遮掩地放大在我们面前。

高远玲子，她曾是一个幸福的母亲，直到和女儿一起去的海水浴场发生了海啸的那天，她为了救助其他孩子而失去了自己的女儿。之后，悲痛的她将全部的爱都留给了自己的学生，遇到尸人的时候，带着学生逃跑的她又一次选择了牺牲自己。

美滨奈保子，虽然身为电视台主持人的她看起来事业有成，但只有她知道，自己是一个业已过气的偶像，年龄只会增长，人气只会下跌，容貌也会一天天变得憔悴。当听说了成为尸人可以使青春常驻、永生不老之后，渴望美貌的她没有任何犹豫，立刻走进了红色的水中……



前田知子，中学二年级的她正值反叛期，时常和父母发一些脾气，也会愤怒地离家出走，但是，在被卷入事件中并和父母走失之后，她忘记了任性和叛逆，害怕地在村中一直寻找着亲人，不知道经过了多久之后，父母的身影终于在教堂中出现了，她欣喜若狂地扑了上去，然而，看到她的父母却露出了惊恐的神色……原来，在不知不觉的时候她已经变成了尸人，想要和父母相见的办法，惟有让父母也成为尸人。

藤田茂，作为警察，他一直对自己的工作尽职尽责，虽然仕途并不顺利，妻子因过劳而死，女儿也被迫放弃了上大学的愿望，但是老好人的他并没有因此而怨天尤人。在踏入夜见岛后，发现了事态有异的他尽全力保护着在岛上遇到的女学生矢仓市子，直到最后被自己所保护的少女杀死。

……

前一刻还是朋友的人，再次相遇时已经变成了尸人，前一秒还在一起战斗，下一秒就不得不拼出你死我活，在《死魂曲》中，这样的事情就像是每天打招呼一样的平常。但是，在面对同样的恐惧时，不同的人选择了不同的道路，我们不只可以看到人性中最黑暗污浊的时刻，也可以看到人性之美最为熠熠生辉的瞬间，而这，就是《死魂曲》所呈现出的独特景象。

时间杀手档案 VOL.2

《暗黑编年史》

杀手等级：A　完美所需时间：150 小时以上

发售日期 2002 年 11 月 28 日
类型 角色扮演

本作可以说是 PS2 上最耗费时间的游戏之一，游戏的系统丰富程度令人惊讶，除了常规性的武器合成、升级、女主角变身（这个好像不是太常规……）系统之外，游戏中还有无数可以浪费玩家时间的系统与玩法：游戏中的拍照系统让玩家可以使用照相机任意拍摄，将新发现的物品记录在其中，拍到了有用的照片之后，这些照片便可以作为原材料发明出新的武器、装备以及道具。







立体模型建设系统需要玩家在迷宫中收集模型石，之后便可以根据游戏的要求和自己的想法建设一个村镇，在空地上建造房屋、挖湖泊、种树、确定房屋的配置、决定建筑的装饰与色彩等等，建好村庄后还可以邀请 NPC 来居住，当村庄发展到一定程度后还会变成城镇。

迷宫中为玩家设定有各种通过条件，不回复前往下一层、使用特定的攻击方式打倒敌人、在规定的时间内将敌人全灭等等应有尽有，满足了条件通过迷宫便可得到奖章作为奖励，令反复挑战的吸引力更加强大。除此之外，在不同的迷宫中还分布着高尔夫和钓鱼这样的小游戏，钓到了鱼后可以将鱼卖掉、可以用作合成武器、可以买鱼缸养起来观察它的成长和繁衍，也可以参加钓鱼大赛并赢取奖励；而与《大众高尔夫》规则相似的高尔夫小游戏则是最可怕的时间杀手之一，如果没有几十小时的努力与坚强的毅力，想要通过全部关卡简直是不可能完成的任务。如果你想要在一款游戏中玩到数款游戏之多的分量，相信它是一个很好的选择。

对，在之前的“PS2殿堂”中，我们曾对这个系列的游戏做过一个简单的介绍，有兴趣的读者可以看一看。说完最近的新闻，下面就是这段时间要发售的游戏了，下面列出的游戏中，《星球大战　原力释放》、《劲舞革命X》和《极速赛车手》都是比较值得期待的游戏，另外，8月31日发售的《雇佣兵2　战火纷飞》也千万不要错过喔。而《魔人侦探食脑奈罗　开战啦　犯人集合》、《驱魔少年　奏者的资格》和《家庭教师杀手REBORN　狙击》都是根据漫画原作改编的游戏。

游戏名	类型
8 月 28 日	
四叶 a journey of sincerity	文字冒险
魔人侦探食脑奈罗　开战啦　犯人集合	文字冒险
菜鸟侦探 屋敷潜入大作战	文字冒险
家庭教师杀手 REBORN 狙击	文字冒险
8 月 31 日	
雇佣兵 2 战火纷飞	动作冒险
9 月 8 日	
美国职业冰球大联盟 2K9	体育
9 月 11 日	
驱魔少年 奏者的资格	文字冒险
SEGA AGES 2500 系列 Vol.33 幻想地带精选	射击
9 月 16 日	
星球大战 原力释放	动作
劲舞革命 X	音乐
极速赛车手	竞速

最近动漫改编游戏也来势汹汹呀。

是啊，不光是动漫改编游戏势头火爆，其他各种改编也很常见……像是什么日剧翻拍成韩剧、澳大利亚剧改拍成美剧、几年前的电影拿出来重新改编成新的电影……

为什么我觉得你好像很不爽的样子……

当然了！因为观众想看到一些全新的、与之前截然不同的、可以开拓思维的新作品啊！

观众……？

呃……对不起，不小心说远了。对了，《SEGA AGES 2500 系列 Vol.33 幻想地带精选》也是一款怀旧类的炒冷饭之作，它收录了之前在街机和家用机上的人气射击游戏“《幻想空间》系列”全部 6 款作品，有怀旧心的玩家可以考虑入手。



▲《SEGA AGES 2500 系列 Vol.33 幻想地带精选》。



PS3 HOME

栏目主持 纱迦

最前端游戏文化资讯，最炫丽数码娱乐生活
为您带来您所想知道的关于PS3的一切



一个月不见，大家可好？上期因为蛰伏了N久，导致需要报导的内容堆积如山，因此专页被迫砍掉。本期复出后，本栏目的主持人也由火云改为纱迦，因为火云要去搞掌机专页了。今后的PS3专页将更注重实用性，同时也欢迎各位玩友多来信交流。本人的PS3 ID是UraraSanzenin，目前100个好友名额尚有少量空缺，有意者请速加我，呵呵。

HOME 初体验

索尼为我们规划的HOME无疑是一个极有吸引力的东西，在索尼的设想中，HOME是个包罗万象、无所不有的虚拟社区。我们在为这个宏伟构想欢呼的同时，不免也有些怀疑。幸好现在HOME在日本服务器上已经开始了内部测试，并随机抽选了一些玩家进行体验。我们的读者朋友幸运猫就是这些幸运儿中的一员，在他的帮助之下编辑部也成功进入了HOME的世界。下面就让我们来看看HOME的奥秘吧！注意本期DVD中亦收录有HOME初体验的影像版，一定不要错过哦！

安装和运行

HOME的主程序只有85M，不过安装后需要2935M空间。进入HOME之后，每当玩家来到一个新的区域，都需要下载该区域的文件，其中最大的一个区域也不会超过50M。下载的速度令人满意，基本上达到了编辑部宽带的极限水平。

下载完毕之后，再次进入这些区域就无需下载了。不过切换区域还是需要读盘，时间还是比较漫长的。

与玩家的交流

目前因为只有日服开放，所以参加内测的玩家以日本人居多。在HOME中按L1键可以调出语言菜单，按R1键可以调出行动菜单。游戏中内设了一些常用语，玩家也可以自己打字，当然发短消息也是可以的。不过没有键盘的下场就是打字奇慢（尤其还得打日语），所以大多时候我们只能当看客。日本玩家倒是既来之则安之，经常看到四五个人在广场坐在一起聊天。



HOME 世界初探

目前HOME世界有6个区域可以访问，分别是：家、广场、电影院、游戏室、商场和别墅。

家是每个初次来到HOME世界的人的起点。玩家在创造了自己的虚拟形象后就会出现在这里。玩家可以对自己的家进行布置。

广场是HOME的中心，这里汇集着全世界的玩家，大家可以互相交流。广场上有PS3游戏的海报，还有HOME活动的通知。广场上的露天电影院会放映电影，不过需要玩家等待下载完后才能观看。

电影院顾名思义就是观看各种影片的地方，可以和其他玩家一起观看，也可以自己进单间观看。目前HOME里播放的影片都是PSN上能够下载的。

游戏室是娱乐中心，目前Namco已经积极参与到HOME中来，在游戏室里可以玩到很多Namco的街机，此外还能玩到《无限回廊》。不过玩Namco的街机游戏不用下载，而《无限回廊》需要下载。在游戏室里还能玩到台球、保龄球、扔飞镖等传统体育运动。

商场里会提供交通工具、服装、家具和住宅给玩家购买。目前这些商品统统都是免费的，包括一栋别墅。服装和家具在购买后可以通过按START键调出PSP来进行打扮。

购买别墅后就可以入住，别墅共有两层，不过不算大。我们只能够用PSP来进入别墅。和家一样，别墅里同样可以随便布置。

与游戏的联动

从HOME可以直接进入你机器里的游戏，除了硬盘游戏之外，也可以进入目前机器里的光盘游戏。玩家可以在HOME里开游戏房间，邀请其他人来玩，当然也可以自己玩。进入HOME后玩游戏不会有任何异状，和平时玩游戏没区别。不过当你选择结束游戏后，你将返回到HOME，而不是回到XMB界面。



以前索尼鼓吹的实体成就目前已经在HOME中得到了实现。虽然现在只有一个《Namco博物馆》的试玩版，不过通过这个游戏我们已经能一窥究竟。目前《Namco博物馆》里提供了《吃豆人》等4个经典游戏，每个游戏都有4个隐藏要素，当你取得之后，就可以拿到一个能在HOME中使用的道具。这些道具多半是用来装饰房间的。这些道具都是和Namco有关的东西，如吃豆人闹钟等，上面有Namco醒目的标志。这真是一个妙趣横生的活广告，想必厂商也会非常乐意提供的。

至于目前PS3的奖杯，在HOME里还看不到有什么表现。

玩后感

几天HOME玩下来，感觉最有意思的就是打扮自己的房间，实体奖励的点子非常不错。不过HOME对于网络的要求还是比较高的，像本人周日上线时（本地周末网速会锐减）居然只读出一颗头在空中飘，着实吓跑了不少慕名前来瞻仰HOME的同事。（汗）

HOME的画面要比想像中好一些，尤其是在家里往外眺望的时候，美丽的远景着实能唬住不少人。

目前HOME的功能还很不完善，能去的地方也少。不过通过HOME中的虚拟世界地图，我们可以看到现在的这个地方只是整个世界里很小的一块。近3G的容量目前也才用到了200来M。值得我们期待。

不过HOME存在的意义，应该还是和其他玩家的交流，可惜目前和日本玩家实在没什么可说的。（笑）好在9月份HOME在港台两地就会展开公测，有条件的玩家可一定要试碰一碰运气哦！期待着和大家在HOME里相会！

奖杯动态 《战鹰》于近日释出了最新追加包，使其对应了奖杯系统。目前所有版本的《战鹰》均对应奖杯，只要你连上线升级至1.50版即可。注意《战鹰》虽然是一个全在线游戏，但它的奖杯却可以用单机双打的方式取得！某小编一个上午的工夫，就拿了22个奖杯！

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向 为您全方位了解X360铺平畅通之路



E3过后，软饭阵营一片歌舞升平，虽然《FF XIII》的登场还遥遥无期，但困扰在X360头上的乌云已经逐渐散去：三红问题基本不再是困扰，主机硬盘容量又在扩大，新的系统升级即将到来，年底的游戏狂潮也是指日可待，惟一的问题可能就是：我要不要（再）买一台呢？泰坦已经开始存钱，计划在TGS之后再购入一台60GB的X360，而Gouki据说已经偷偷瞄准了那把带电锯枪的《战争机器2》限定版，至于纱迦……他正在玩《灵魂能力IV》呢！

编辑360日记

金牌成就

我几乎有一个月没有按下X360的开关按钮了，原因很简单：奥运会开始了——好吧，我承认这是托辞，实际上是一直在忙。先是忙于《MGS4》攻略，之后紧接着忙E3，E3彻底忙完之后奥运会就开始了。

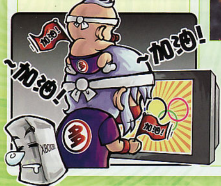
其实我本来对那个世嘉的《2008北京奥运会》的游戏还有点兴趣，结果等游戏到手后才发现游戏本身的素质简直是创了新低，若不是冲着"北京2008"的字样，恐怕真是赶紧扔到一边去了。

不过说起来，这游戏的有些成就也还蛮好玩的，比如"百米仰泳成绩低于53.1秒"、"一千五百米长跑低于3分26秒"、"百米短跑成绩低于9.8秒"等等，都是以男子世界纪录为参照目标的。只可惜这游戏没有任何真实选手的授权，不然在获得成就的时候还真是能增加一些代入感呢。

所以后来，每当我看到奥运赛场上一些选手获得金牌的时候，脑子里不由自主地在屏幕下方加上一个绿色的框，响起一声清脆的"咚"，显示"您已解开一个成就"——是的，一般来说，这种症状叫"游戏中毒症"。

我不知道奥运选手里面有没有软饭，不过我想这几乎是一定的——哪怕不是软饭，也至少会有游戏迷，比如玩《WE》的梅西。我不知道当他们获得金牌的时候，会不会有与我一样的感觉，不过我想这几乎也是不可能的——那个时候满脑子都是兴奋、荣誉、国家、往日的艰苦和来日的自豪，成就？我还是摸摸胸前的金牌吧……

［文：多边形　插图：木仙］



360事件 《光环3》资料片曝光 新增大量成就点数

不知道大家还记不记得，前几个月刚结束的E3上，曾有传闻表示当时Bungie有一款大作预定在E3上公布，结果后来因为某些原因被紧急撤下了，一度引起软饭猜疑，有人说是《光环4》，有人说是给PS3开发的新作，一时间众说纷纭。

近日，在包括Bungie员工在内的业内人士经常出没的NeoGAF论坛看到一则令人惊讶的消息，原来这个隐而不发的大作，就是《光环3》的最新资料片——《光环3 神话》，并有人爆出一张游戏开始画面的偷拍图。随后，在halo.bungie.org论坛又爆出这个资料片的成就列表，在资料片中所增加的与成就有关的有战役模式中6个新的骷髅成就，在对战模式中的20个新成就，以及Vidmaster挑战的4个新成就，总成就点数达到了惊人的750点！



■《光环3 神话》的主菜单画面，比原来的那个要英勇多了！





▲▶泄露的两张成就截图。仔细看，这些都是新增的成就！

消息爆出后不久，发帖人就"出于某种考虑"撤下了所有图片，使得整件事显得更加欲盖弥彰。根据泄露的情报，这张资料片实际上就是目前《光环3》三个地图包的合集，同时增加了其他一些内容。而在泄露出的成就中，有一个成就是要在2008年9月25日之后才能解锁，进一步证实了本作的发售时间极有可能是9月25日，也就是说当你们看到这期杂志的时候，还有不到半个月就能玩到《光环3》的资料片了！让我们一起期待那一天的到来吧！

360XBLA

最近可以说是XBLA市场的黄金期，不仅游戏数量有所提升，最重要的是游戏质量也焕然一新，不少名厂作品纷纷登场，而一些名不见经传的全新作品也以优良的品质赢得大家的赞誉。千万不要以为XBLA就是小游戏或者复刻的平台，随着XNA开发平台的进一步普及，相信更多更优良的作品会不断涌现在X360上。

1942:Joint Strike

售价 800点

65分



还记得FC上的射击名作《1942》吗？是的，本作就是这道古典名菜的次世代重生版！以完全3D的方式将本作完全重新制作了一次，并加入了很多原作没有的内容与元素，无论是怀旧的玩家还是新时代的玩家都会在其中找到各自的乐趣。在这个射击类游戏没落的今天，本作显得尤其难能可贵。

几何战争2

售价 800点

85分

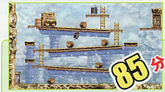


前作可以说是此类"封闭空间射击"游戏的开山鼻祖，续作不仅完全继承了前作的好玩之处，并且在游戏模式上是前作的六倍！除了前作的原始模式之外，还有无法射击的躲避模式、在固定位置才能射击的阵地模式、以及不同关卡的生存模式等等，不知不觉就会深陷其中无法自拔了！

Braid

售价 1200点

85分



默默无名的出现在XBLA的菜单上，却突然一炮而红的动作解谜游戏！首先以独特的画面吸引住玩家，再以令你绞尽脑汁的谜题让你欲罢不能，最后你就会发现不知不觉成为这个游戏的俘虏。游戏中有很多向其他名作致敬的场面，而最重要的是本作有完全中文版，所以根本不用担心语言问题造成的困扰！

Wii世代

Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活





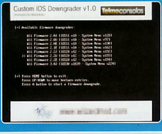
最近逛了逛各种频道，发现选美频道的热闹程度已经远远超出了自己的预想。目前最近的几个选美题目是“最像当今女学生的Mii”、“最想娶回家当老婆的Mii”、“最有说笑话才能的Mii”，由于“最想娶回家当老婆的Mii”前几名看起来实在是太贤惠了，连我都忍不住下载了几个带回家，想要给Mii广场补充新血液的玩家赶紧去抢吧！



将《零 月蚀的假面》中的全部79个鬼灯人形收集完毕之后，游戏光盘便被我供了起来。最近一段时间，除了在这款游戏中捉捉怨灵之外，小炎玩得最多的游戏就要数《瓦里奥大陆 摇摆》了，总得来说，猥琐大叔的冒险故事还是蛮对我胃口的，只是隐藏关卡的挑战度颇高，让我感到有些手忙脚乱。

关注 令人拍案的破解信息

最近一段时间传出了不少有关Wii主机破解方面的消息，这其中对于改机玩家最为实用的无疑是固件降级和区域转换。对于固件降级，问题自然是源自之前官方推出的3.3版固件对自制程序的封杀，在运行了破解小组发布的程序后，玩家便可以将自己主机的固件版本还原到之前较早的任意一个版本；对于区域转换，这自然是针对不同区域版本游戏而展开的破解，在运行破解程序之后，玩家可以让自己的主机由默认的版本转换成其他国家和地区的版本（比如日版变美版或欧版）。目前，破解小组已经将这两个破解程序发布到了网络上，有兴趣的玩家不妨找来试试。当然，在进行了主机降级或转区之后，依然要注意变砖的问题。另外，运行破解程序具有一定的风险性，使用前请务必考虑清楚。



9月1日，《恶魔城 审判》的官方网站正式开通，我们却可以从空缺的角色位置加以判断：游戏中可以供玩家选用的角色至少有14名！不过，这些尚未公布的角色究竟是系列作品中的主人公还是游戏中的经典怪物，目前还是未知数。



让你的Wii变成一台超强的媒体播放器！

Wii酷软推荐

很多玩家对X360和PS3的多媒体播放机能羡慕不已，能够通过Wii来欣赏诸如DVD以及各种格式的视频影片一直许多Wii玩家的梦想。现在，这个梦想终于变成了现实：GeeXboX播放软件。

熟悉计算机的读者朋友可能对这个播放软件有所了解，GeeXboX其实是一个基于Linux核心的免费媒体中心操作系统，最初是针对家用计算机而开发的。该系统可以运行在Pentium x86 32位或64位PC机或者苹果PowerPC机上。使用起来十分方便，甚至不需要额外的硬盘安装过程。通过这个软件，用户可以在自己的电脑上播放目前已知的绝大多数视频格式文件，甚至包括高清的HD和蓝光影片在内！



现在为大家介绍的是前不久由软件开发者刚刚针对Wii的硬件环境推出的专用版本，即GeeXboX for Wii 0.1alpha 2。软件对硬件的要求不算高，除了一台Wii主机之外，还需要经过FAT32格式化的SD储存卡一张。它的安装方式也与其他自制软件类似，只需要将下载得到的文件复制到SD卡的根目录即可。这个针对Wii的版本同普通的版本功能上几乎没有任何差别，可以识别很多格式的文件。当然，限于Wii的机能，高清格式的视频文件是无法运行的。软件开始运行后，可以通过Wii的遥控器手柄进行操作，但只要你愿意，也可以使用带有无线传输机能的手机进行控制，目前绝大多数带有蓝牙功能的手机均可作为这个软件的遥控器！如果你想尝试将自己的Wii改造成一台多媒体播放终端，那么不妨下载这个软件来体会一下。

WiiWare热线

通信对局 围棋道场2700问



开发商	Nintendo
游戏类型	桌面棋牌
所需点数	1000
游戏人数	1～4人

围棋游戏在各种平台上都已经多次出现，Wii自然也不能例外。这款基于WiiWare平台的围棋游戏是由任天堂自己开发的。不同于传统的围棋类游戏，这款游戏中包含有大量的棋局以及针对不同水平玩家的围棋知识讲座。不论老棋迷还是新手菜鸟，都可以将这款游戏当成提高自己水平的良好教材。游戏本身还允许玩家通过网络进行远程对战，同各地的玩家对弈可是十分有助于提高棋艺的哦！

POP



开发商	Nintendo
游戏类型	桌面棋牌
所需点数	1000
游戏人数	1～4人

这款由EA制作的游戏是不折不扣的休闲放松的佳品。游戏的玩法十分简单，玩家只要不断控制光标点击画面中出现的气泡令其不断变大直至破裂即可。气泡的破裂会导致周围气泡的连锁破裂，如果能够不断地令同样颜色气泡破裂，那么得到的分数会呈几何方式进行增长。游戏本身最多支持四名玩家进行对战，如果将主机登陆到网络中，那么自己的积分排名还会被上传到官方的排行榜上。

西部枪手

相比其他WiiWare平台游戏来说，这款作品的画面表现力可谓相当出色。光枪射击的游戏形式以及美国西部的游戏世界风格足以吸引玩家的眼球。虽然只是传统的光枪射击游戏，但凭借Wii的操作方式，游戏玩起来还是颇具代入感的。如果你渴望扮演一名生活在美国西部的牛仔，那么这款游戏将会给你带来相当高的挑战。

开发商	Nintendo
游戏类型	桌面棋牌
所需点数	1000
游戏人数	1～4人





栏目主持 | 火云

掌中天地



包罗掌中万象
遨游自制天地



最近业界最关注的就要数PSP-3000的消息了，没想到火云的2000才买了不到半年就又有新型号公布，而且目前日版的发售日也已经决定——10月16日。新型号的PSP依然把售价订为了19800日元（4G记忆棒同捆版为24800日元），同时公布的还有《机动战士高达 高达VS高达》（11月20日）、《啪嗒嘭2》（11月27日）、《异说 最终幻想》（12月18日）三款游戏同捆版，售价都在24000日元左右，想要入手3000的玩家可以现在就开始攒钱了。

PSP-3000初步评测

仅相隔一年，PSP又推出新型号了——PSP-3000！在今年的德国莱比锡游戏展上，索尼正式对外公开了新款PSP，型号为3000，这一重大公布也证实了此前网络上的传闻。这款新型PSP在PSP-2000的基础上又作出了很多让人兴奋的改进，不仅以其更加靓丽的屏幕夺取了全世界玩家的目光，而且PS键和麦克风的登场也让无数人浮想联翩。在今年来PSP硬件和软件都如沐春风的大好背景下，PSP-3000的公布的确让人激动不已。距离今年10月这个发售日已经越来越近，目前各大游戏网站也都拿到了PSP-3000的实机开始评测，下面就让我们一起抢先一睹她的芳容：

五大亮点

屏幕

PSP-3000采用了全新的屏幕，这种新屏幕虽然在大小和分辨率上保持不变，但拥有了诸多全新的特性：①更宽的色域，有着更丰富的色彩表现力。②更高的对比度，是PSP-2000的五倍。③更快的响应速度，是PSP-2000的两倍，在很大程度上解决了屏幕拖影问题。④新的抗反射技术，能够在明亮的室外更清晰地看到屏幕中的画面（阳光直射除外，树阴下的效果要明显好于PSP-2000)。从各家媒体发布的评测对比图片来看，这块新屏幕绝对有让人冲动的理由。耳听为虚，眼见为实：



▲上为PSP-2000，下为PSP-3000，从实机的横向对比中，我们可以清楚地看到PSP-3000的屏幕无论是在对比度还是色彩的表现力上都是无可挑剔的。

3000型的其他细节

①机身边缘采用了更为圆滑的弧线设计。
②所有按键位置不变。
③“钢琴黑”版机身表面光泽与原型号相同，“珍珠白”和“神秘银”则采用了新的材质，能够更好地防止“指纹”。
④机身正面“SONY”标志从屏幕右上方变更到屏幕左上方，原左上方的“PS”标志取代了HOME键的“HOME”标志。
⑤机身背面UMD舱盖上印有“PSP”LOGO周围的金属圈变细。
⑥兼容PSP-2000的所有周边，但部分PSP-3000的电源不能兼容老型号的PSP。
⑦记忆棒槽和耳机槽设计不变。



PS键

从外观上看，PSP-3000一个明显的变化就是将原先的HOME键改为了PS3六轴手柄中的PS键符号，这个看似简单的改变却引发了无数人的联想，无论如何这个改变都让人感觉与PS3有着千丝万缕的联系。但就目前得到的情报来看，这个PS键暂时还不支持PS3新系统中新增的游戏内XMB功能，不知道这道神秘面纱还要多久才能揭开。



麦克风

PSP-3000另外一个主要的升级就是新增了内置麦克风。这个内置麦克风的位置就在屏幕的正下方，声音调节钮的右侧，这个位置是手指最不容易够着的地方，因此可以最大限度防止在游戏中不甚将麦克风口堵住。内置麦克风的加入除了更好地对应Skype语音聊天软件外，更重要地是将为以后在联机游戏中实现实时语音聊天提供更大的方便。

隔行输出

在PSP-2000推出的“TV-OUT”功能中，由于只支持色差线和480p的输出信号让玩家失望不少，如今PSP-3000终于对此作出改进，其所使用的视频输出端口不变，兼容PSP-2000所使用的色差输出线，新增加对AV和S端子线以及隔行输出的支持，也就是将支持480i信号输出。如此一来，原本打算购买HDTV来对应PSP视频输出的玩家有了新的选择，那就是购买更便宜的PSP-3000。

PSN

在9月2日召开的PSP年末战略发表会中，SECJ正式宣布了PSP-3000两个重要的网络功能，不仅将支持通过PLAYSTATION Network（PSN）直接购买下载“PS经典游戏”，还将于今年秋季（暂顶）支持通过PS3登录PSN进行无线联机游戏对战或聊天。



一点遗憾

PSP-3000在各方面作出的改进可以说都是积极的，正所谓任何事物都没有“十全十美”，这款新型号PSP之前电池续航能力将继续提高的传闻没有成真，现实就是电池使用时间并没有变化，不过考虑到屏幕的色彩还原度和亮度加强，使用时间依然不变也算是变向地加长了电池的续航时间吧。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行



不晓得大家最近有没有在玩PSP上的《N+》，虽然只是一款由PC平台改编而来的小品，但丰富的动作要素和较高的难度绝对可以让动作游戏爱好者们玩到过瘾！如果你对这款游戏比较感兴趣，那么就不要错过本期栏目中的相关介绍。此外，近期还有一连串的中文游戏推出，内容的含金量可是相当之高，想知道究竟有那些游戏推出了中文版或者被成功汉化吗？那就赶快在本期栏目中仔细搜索吧！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

召唤之夜2 战斗全制霸指南

原名 サモンナイト2
机种 NDS 类型 策略角色扮演



晴天

本次的进行时将为玩家总结游戏最后的隐藏要素，相信结合上期速你游戏的相关奖励，要想在等级的限制下保证“Brave Clear”也会轻松许多。另外晴天小小透露一下自己彻底完美本作一共花了接近70个小时，你是否已经下定决心对以下的内容进行挑战了呢？

自由战斗全解析



由于本作自由战斗的奖励是随机出现，所以通常一个地点的自由战斗都需要挑战4次左右才能拿齐本章节的奖励，当然玩家也可以使用“中断记录”来改变战斗后获得的道具。

街道

话数	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
1	こぼし	すすけた壶	–	–
2	こぼし	Fエイド	すすけた壶	–
3	清酒・龙杀し	鱼肉ソーセージ	マタタビ团子	小悪魔のトランプ
4	すごいエサ	マタタビ团子	ブラインセイバー	オバケの绘本
5	清酒・龙杀し	すごいエサ	コガラスマル	オバケの绘本
10	カーッツの叶	ゲドッゲーの叶	兽のしっぽ	真っ青になる首轮
11	鱼肉ソーセージ	兽のしっぽ	きんぴか剑	魔法の布
12	清酒・龙杀し	キッカの实	ネコの发饰り	つがいのお札
13	カーッツの叶	ゲドッゲーの叶	ネコの发饰り	つがいのお札
18	レーセーの滴	クロッツアの实	ダークプレート	六角棒
19	カーッツの叶	蛇の化石	ヴァニラベーゼ	六角棒
20	キッカの实	クロッツアの实	カトマバイン42	封咒札
21	ゲドッゲーの叶	すごいルアー	剑龙の牙	ミントテリア

流砂の谷

话数	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
2	鱼肉ソーセージ	こぼし	すすけた壶	–
3	鱼肉ソーセージ	小悪魔のトランプ	Fエイド	–
4	清酒・龙杀し	すごいエサ	フレイム・タン	コガラスマル
5	オシャベリーの叶	清酒・龙杀し	オバケの绘本	黄金绅士
6	コガラスマル	オバケの绘本	カーネルヘブン	黄金绅士

フロト湿原

话数	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
6	ブライドの叶	黄金绅士	参考书	兽のしっぽ（绿）
15	オシャベリーの叶	ブライドの叶	キッカの实	ヴァニラベーゼ
17	鱼肉ソーセージ	ジュウユの实	ゴージャスリング	预言书666（绿）
18	清酒・龙杀し	ブライドの叶	ダーゲレイター	プラズマドリル
19	ヤーラカの滴	蛇の化石	预言书666	圣兽の角

银沙の浜

话数	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
7	ゲドッゲーの叶	清酒・龙杀し	かわいいハンカチ	骨碎双剑
8	鱼肉ソーセージ	マタタビ团子	参考书	バッシュアーマー
9	清酒・龙杀し	カーッツの叶	かわいいハンカチ	巨人の斧

大平原

话数	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
8	清酒・龙杀し	キッカの实	兽のしっぽ	巨人の斧
9	ブライドの叶	キッカの实	かわいいハンカチ	魔召のローブ
10	Fエイド	キッカの实	バッシュアーマー	真っ青になる首轮
11	清酒・龙杀し	ゲドッゲーの叶	魔召のローブ	きんぴか剑
22	キッカの实	预言书666	封咒札	狮子の短剑
23	清酒・龙杀し	ジュウユの实	ラムルカムルの叶	ステラエンジン

スルゼン砦

话数	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
12	オシャベリーの叶	キッカの实	怒りの武具	黑曜石のピアス
13	カーッツの叶	ブライドの叶	高价な发饰り	蛇の化石
14	清酒・龙杀し	ブライドの叶	ダークプレート	ダーゲレイター
22	ミーナシの滴	六角棒	ステラエンジン	荒天华玉
23	すごいルアー	クロッツアの实	封咒札	流星刃

ローウェン砦

话数	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
14	ゲドッゲーの叶	カーッツの叶	魔除けの铃	ブラックロッド
15	Fエイド	ジュウユの实	蛇の化石	ブラックコート
17	清酒・龙杀し	カーッツの叶	ZZバイン36	びっくり箱
20	キッカの实	ゴージャスリング	ペット手帐	ステラエンジン
21	カーッツの叶	剑龙の牙	ミントテリア	コマイヌのお守り

无限回廊的挑战

第17话进入“メイメイの店”选择“试炼を受けたい”可以挑战难度极高的“无限回廊”，而按照游戏正常的进度，完成第20话后就应该取得了除通关以外的12个队伍技能，所以不追求全战斗“Brave Clear”的话，之后可以尽情提升等级来通过这里。每完成一个阶层选择“まだまだいけるぞ”可以继续挑战下一阶层；选择“今回はこのへんでやめよう”则返回城镇，下次进入时需要从当前循环（每完成5层为一个循环）的第一阶层开始。最后需要玩家注意的是，以下的战斗奖励同样为随机出现，而装备队伍技能“お宝发现”则能得到固定的道具。

场所	战斗奖励	お宝发现
循环1 机界	武矿石、キッカの实、メロンキャンディ	风车、サモンナイトペン
循环1 鬼妖界	清酒・龙杀し、ダイゴウサツ、ブライドの叶、コマイヌのお守り	メロンキャンディ、サモンナイトペン
循环1灵界	破灵刃（蓝）、メロンキャンディ、救急セット	ストライパ、サモンナイトペン
循环1 幻兽界	浊流の牙弓、剑龙の牙、ジュウユの实、クロッツアの实	松叶杖、サモンナイトペン
循环1 回门の间	メロンキャンディ、救急セット	サモンナイト石 鬼、サモンナイトペン
循环2 机界	ウィルスキラー、ステラエンジン、クロッツアの实	サモンナイト石 兽、サモンナイトペン
循环2 鬼妖界	メロンキャンディ、救急セット、勇气の武具、柳生十字手里剑	サモンナイト石 机、サモンナイトペン
循环2 灵界	邪甲胄、プラチナアーマー、クロッツアの实	サモンナイト石 兽、サモンナイトペン
循环2 幻兽界	メロンキャンディ、救急セット、ラムルカムルの叶	サモンナイト石 无、サモンナイトペン
循环2 回门の间	呼び声の书、希望の小箱、勇者ドリル、メロンキャンディ、救急セット	战妃のネックレス、サモンナイトペン
循环3 机界	黄金铳士	サモンナイト石 鬼、サモンナイトペン
循环3 鬼妖界	救急セット	铭刀サツマハヤト、サモンナイトペン
循环3 灵界	古代の王冠	マジックステッキ、サモンナイトペン
循环3 幻兽界	救急セット、鸟兽の羽、ソードストーン	フワフワセーター、サモンナイトペン
循环3 回门の间	无线机、センジュコウレン	サモンナイト石 灵、サモンナイトペン

中文游戏风向标 光荣公司已经决定，将会推出《真・三国无双5 Special》的繁体中文版。这款新作的发售日期已经被确定为今年的10月30日，仅仅比日版晚不到一个月的时间，这对于无双犯来说无疑是天大的好消息！

N+ 简约而不简单的小品动作游戏

原名	N+		
机种	PSP	类型	动作



阳光成员 依然盆盂

这款名叫《N+》的创意小游戏改编自PC上的知名FLASH游戏《N》，游戏以简单的操作、丰富的内容和精妙的关卡设计为卖点在发售前就引起了众多玩家的关注。《N+》虽为休闲游戏，但游戏的难度却相当高，游戏对玩家的操作精度和反应速度都提出了非常高的要求。对于有更好创意的玩家，游戏提供的关卡编辑模式绝对能让你一展身手，用自己设计的关卡挑战或是与好友一起联机比赛将会获得更多的乐趣。此外，游戏还支持分数上传排名，赶快和全球的玩家一较高下吧！

关卡

游戏初期只提供了编号0至39共四十个基本关卡，并且每完成5个后才会出现另外五个关卡。在基本关卡完成之后游戏还会出现40至44的附加关卡，只有完成所有的关卡之后一周目才算结束。

另外，这45个关卡每一个都由5个小关卡构成，完成45个关卡任意一个后游戏都会自动存档，但是在小关卡完成后是不会存档的（5号小关卡除外），这时需要注意不要退出，以免在攻关时前功尽弃。在联机模式下，游戏还提供了140多个不同小关卡供玩家选择，真的是“百”玩不腻。



操作

“简约，不简单”，这就是《N+》的操作特点。我们控制的豆点儿大的小忍者只有奔跑和跳跃两个动作，所以整个游戏只需用到方向键和×键。虽说操作简单，但是人物在跃起后有相对长的滞空时间，超远的跳跃距离（相对于忍者小人）和夸张的惯性作用，加上很多时候几乎是不间断的点对点操作，所以很难控制。另外，在躲避游戏中的机关的时候留给玩家的反应时间只有零点几秒，所以更加大了游戏的难度。

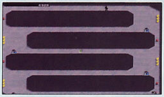
技巧

游戏中时间和分数都是同一个数值，每一关开始这个值都会从9000点开始倒计时，当数值变为零时挑战结束。在游戏中出现的方形金币不但能够增加时间，还会影响过关后的分数评价。不求挑战全金币入手的话只需吃“顺路”的金币即可，只要操作连续就基本不存在时间不够的问题。

游戏中的跳分为大跳和小跳，由于PSP按键没有力度感应，所以只能通过控制按键的时间长短来实现。横向跳一般是配合方向键的长距离跳跃和精准定位的小跳。竖直方向上的基本都是蹬墙跳，还有就是斜面跳。在狭窄的竖直通道上只需连续按×键即可，通道过宽就必须配合方向键转向，同时需注意按×键的节奏，频率太快反而起不了作用。斜面上设置的障碍物一般需要连续向前跳跃后腾空才能跃过，此时仍需注意按键节奏，在落下的瞬间按×再跃起后的距离会比上一次长，在跃起的时候带着向上的方向键就能在竖直方向高高升起。另外，助跑后跑上弧形或小斜面的墙角按×能够在竖直方向升得非常高。无论是哪种跳，在滞空的时候都可以对方向进行操作（像魂斗罗一样），这是游戏对操作要求最高的部分。



游戏从高处掉到地面是会摔死的，但是如果能够直接从高空落在打开的门、弧形面或斜面上，无论多高都是不会摔死的。但需注意落在斜面上时小忍者应该朝向下坡面，不然也会摔死。如果在下落过程中，在相对较低的高度抓住物体侧面一次再落下就不会摔出人命，很多关卡的通过都需要这种技巧。



在横向很窄的通道内，快速的连跳比直接跑速度更快，以35关5小关为例。在狭长的通道内直接跑速度是比不过飞碟型警报器的，但是在跑的同时快速按×键速度就可以和警报器移动的速度相同，利用这一点可以很轻松的通过该关，但在宽的通道内此方法不适用。

迷失蔚蓝Wii 一个鲁宾孙与三个星期五

原名	サバイバルキッズWii		
机种	Wii	类型	动作冒险



玛娜

作为系列的最新作，本作的变化可以说非常小，虽然在游戏中融入了Wii的体感操作，不过游戏的整体流程、发展与技巧都与在NDS上推出的前几作差别不大，玩过系列前作的话很容易就可以上手。作为一款荒岛求生类的游戏，在炎炎夏日游玩本作，倒是一种不错的体验。

攻略要点

第一个岛屿



这个岛的主要目的就是让玩家熟悉一下在岛上收集食物、水、制作工具这些基本能力，由于流程很短，岛上的食物也很充裕，所以不用囤积太多素材，只要找齐可以做木筏的木头、木棍和树藤制作出木筏便可以触发剧情离开这个岛屿。不过，在离开岛屿后玩家会因为剧情遗失身上的所有道具（包括生火道具），所以不用把包塞得满满再上路了。

第二个岛屿

进入这个岛屿后就会遇到女主角，冒险也正式开始了，熟悉了周围的环境之后就快快踏上前进的路吧。开始的任务是找到木棍做成长枪，将路上挡路的山猪刺死，吃饱山猪肉后好好睡一觉并带上充足的食物，就要带着女主角向岛屿深处前进了。在这座岛屿上进入深处的关键是和女主角一起合力推动山崖上的大石头搭起道路，最后进入丛林收集足够的素材回去制作狼烟台，将狼烟台制作出来并点火后，第二天就会有剧情发生，此后，游戏的第三名和第四名角色也会出场。接下来的任务就是举家搬迁，一边注意收集粗木、树藤、竹子等木工素材一边前进，陆续制作了船、木屋后，将所有的家具搬到新家里便会再次推动剧情发展。

第二天醒来的时候，另外两人和船已经不见了，只好寻求其他的逃生方法。进入森林中原来被石头挡住的地方可以来到新的区域，向前走到村子的遗迹后可以捡到没有信号的通信机，遗迹附近有一间破旧的房子，这就是我们第3次搬家的基地。造出铲子后就可以去洞穴中挖掘建造房子所必需的石料，将基地建好之后，走出基地便会触发剧情，找到可以打开村子被锁的铁门的钥匙，好好准备一下，打开铁门就是海盗的洞穴了。在洞穴后的破船上可以找到炸药炸开挡住岛上最高峰的石头，此后来到最高峰，通信机便会收到信号触发剧情，逃到海盗的破船上就可以离开这个荒岛了。

注意要点

1. 随着时间的流逝食物是会放坏的，判断其究竟是否变质，可以从道具槽中放置食物那格的背景色来判断，当背景色是红色则表示新鲜，黄色为不新鲜，当颜色变成蓝色就腐烂了，吃下去会对身体造成不利影响。另外，有些蘑菇是有毒的，吃下去也会对身体产生不利影响。

2. 长时间离开基地而要将女主角留在基地中的时候，要添足柴火、在女主角的身上塞满食物和水。

3. 游戏中有一些山崖上有藤蔓可以攀爬，在天黑时视线不好的时候很容易错过。

4. 每天晚上都要吃饱喝足再睡觉，游戏会根据玩家的满腹度与水分回复相应的体力，如果为了节省食物空腹入睡，醒来的时候就会体会得不偿失的感觉。此外，如果让营火在睡着的时候燃尽，早上醒来时可能会感冒，感冒后就无法在地上寻找食物了，非常麻烦。

5. 女主角这次的移动速度尚可，不仅不用牵手才能前进，身上还可以带许多物品，平时想搜集素材和食物的时候把她带在身边充当行李箱也是一个好选择。

6. 在对面发现一条通往新区域的道路，而此时天色已晚，身上的食物不足，不知道能不能安全回到基地的情况下，最好先存一个档确保万无一失再去探索新路，保证了安全的同时还可以给自己探路。

7. 能早一点制作出日常生活中使用的家具就早一点制作出来，家具会给探险带来非常大的帮助。

8. 游戏到了后期，玩家可以利用陷阱和各种工具捕猎野兽，不用太过于担心食物的问题，倒是要留心收集制造木屋和船的素材。

中文游戏风向标 近期NDS游戏中文化情报更新：《牧场物语 闪耀太阳与伙伴们》、《鬼太郎 妖怪大激战》以及《雄猫日记》。如果你对这些游戏的原作十分感兴趣，却有因为语言问题而无法玩得痛快，那么不妨来关注一下这些游戏的汉化版，完成度可是相当高的。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿!

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

文 阳光成员 SOLID

雷缪奥尔的炼金术师 NDS 日版

原名 レミュオールの炼金术师

关于探索和最大等级

其实每个地方都有一定的等级上限，达到一定等级时就不能再提升等级了(个别一次性升两级的除外)，比如当你在"ファシミア平原"什么也找不到的话那就说明是超过这个区域的等级上限了。下面附上迷宫的等级上限和出现条件

地方名	最大等级	出现条件
イシュワルドの岬	20	一开始就有
ファシミア平原	40	一开始就有
メロウの森	60	在シバ那里买地图(所持金有5千)
アルハン山地	80	在シバ那里买地图(所持金有5万)
イシュワルドの洞窟	100	在シバ那里买地图(所持金有20万)
水色の塔	无上限	投资额达50万后晚上会发生事件

防小偷

游戏里最可恶的莫过于小偷了，最严重的时候会发现仓库里近 1/2 的货物都被盗走。如果你既没投资也没养狗的话，那店里平均每两个月就会被小偷光顾一次。因此做好安全措施是最好的解决方法，其实平均每养 10 条狗或者投资 10 万都可以在安全系数上得到 +1 的修正，因此养 500 条狗同时投资 100 万则是最保险的方法(被盗的几率会下降到原来的 1/4)，不过因为有最大效果，达到上述的数量时再多也只是浪费金钱，这点需要玩家注意。

中奖概率

每月的 29 号玩家都可以来到宝くじ屋购买奖券，然后可以以 60 的价钱卖出攒取差价，但利润微薄，其实只要拿在手里还会一定的几率中奖。不过中奖只能中一个，即使中了复数奖也以高等奖优先，比如你同时中了二等和一等奖的话实际结果为一等。下面是中奖的几率：

中奖等级	概率
一等30000	持有的奖券数/700
二等8000	持有的奖券数/525
三等2000	持有的奖券数/393
四等500	持有的奖券数/294

反叛的鲁路修R2：桌面剧场 NDS 日版

原名 コードギアス 反逆のルルーシュR2 上のギアス剧场

指定界面人物

在点选开始键画面时，按住以下的指令同时点选画面就可以指定使用的导游人物了，因为每个人物在解说界面时游戏都有一套属于自己的风格，因此如果对某个人物特别有爱的话，就不妨用一下这个秘技。

ルルーシュ	L+→
C.C.	L+↓
カレン	L+←
スザク	L+↑
シャーリー	R+A
ナナリー	R+B
ジェレミア	R+X
ロロ	R+Y
ユーフェミア	L+R+B
シャルル	L+R+A

利克和尤哈：消失的两幅画 NDS 日版

原名 隠し绘ミステリー リクとヨハン~消えた2枚の绘~

作为一款推理游戏，游戏里除了有各种各样的谜题外，该作的音乐也不失为一个卖点，其实游戏提供了一个隐藏的音乐鉴赏模式，玩家其实只要到乐谱屋就可以重新听一次游戏里的音乐，不足的地方就是曲目需要玩家到各处搜集，下面是各曲目的地点：

※标记的表示要拿到该曲目需要多次往返グラニール通り发生事件

曲名	入手地方
リクとヨハン	美术馆接待处的天文望远镜※
风の声	防犯室里电视机旁边的记录
隐し绘パズル	地铁入口处的地板
ヨハン探偵事务所	应接室里冰箱上的装饰物
英雄の诗	乐谱屋内的唱片棚
ティアナ	ティアナ家的物架棚上
大切なもの	フラウエル里放有财宝地方的左侧(需要通关后)
消えた2枚の绘	フラウエル屋宅里的画(需要通关后)
グラニール通り	在グラニール通り里的表示板下的花灌丛中
WV美术馆	美术馆展示用走廊下的左上指示版※
ミスクレッタ	在杂货物里被吊着的纸片
アールフルレ	饭店前的桌面上
はじまりの地	ハーゼルバイト家大厅上方的正中央的美术品
クレハ死す	ハーゼルバイト家个室里的相片(在对决事件后)
生と死のはざまで	フラウエル屋宅里的桌面上(需要通关后)
觉醒	フラウエル里放有财宝地方的正前方(需要通关后)
アルトン驿	地铁站台的门
悲しき运气命	当财宝猎人的谜题解开后出现新地点的木箱
ラッキー★ラッキー	公园里的草坪
水の流れる场所	公园右侧的街灯
真实の刻	警察署调查室里面的注意提示
B级探偵ヨハン	乐谱屋里的唱片样品(在对决事件后)
ファルニアの花	贴在乐谱屋里的海报(在对决事件后)
スファイルライザ	当财宝猎人的谜题解开后出现新地点的楼下正面墙
ヨガ三昧	ヨハン房间右侧的记录
深海	厨房的平底锅

除了曲目外，本作的称号奖赏也是一个高难度的收集要素，对自己解谜比较有信心的玩家不妨一试

极める者	
称号	入手条件
オールSクリア赏	所有谜题都以S等级完成
スピードスター	所有的谜题都能在30秒以内解决
キャラコンプ赏	能够把所有的登场人物的名字收集完毕
アルトン知识王	能够把所有的街道调查记录收集完毕
アルトン大星云	在侦探记录中有拿到200个以上的金奖记录
100时间突破纪念	游戏时间超过100个小时
黄金のヘッドホン	把所有的音乐都收集起来
传说のトレジャーハンター	把所有财宝猎人的谜题解开

罪恶装备XX 重音核心 PLUS

原名 ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス
机种 PSP 类型 格斗

"《罪恶装备》系列"集大成之作

"《罪恶装备》系列"凭借其优秀的系统和华丽的画面博得了众多 2D 格斗爱好者的喜爱，游戏的系统比较复杂，不过一旦上手很容易就会沉迷于其中不可自拔。本作除了继承了 PS2 版的故事模式等丰富要素外，还新增加了 PSP 版独有的组队模式和排名赛，通过排名赛玩家可以收集到个性十足的称号。系列向来都对玩家的手法有一定的要求，可是若想要在 PSP 上正确输入这些高难度指令是有一定难度的，特别是对各位非"手柄流"的玩家来说。游戏中除了有两个隐藏角色以外，每名角色还有数种"特别版"，特别版的角色各方面性能基本都会有所改变。下面就为大家介绍隐藏角色以及特别版角色的具体获得方法。

洋葱



隐藏角色

老团长 Kliff Undersn 和 Gear 的领袖 Justice，相信各位老 FANS 对这两位角色一定不会感到陌生，他们将在本作中作为隐藏角色登场。具体的取得方法如下：1. 在任务模式中完成五个任务后 Kliff Undersn 出现，完成十个任务后 Justice 出现。2. 在故事模式中完成其中一人的故事后另外一人出现。

EX版角色

EX 版和普通版角色性能上有不小的差别，EX 版角色霸道的招式能让对手欲哭无泪。取得方式为有三种：1. 在故事模式中完成相应角色的故事。2. 在生存模式中打倒每隔 20 级出现一次的黑色角色，便可使用该名角色的 EX 版。3. 在任务模式中击败过相应角色。满足以上条件后，在选人界面按下 START 便可选择 EX 版角色了。



金、黑版角色

接下来说说金、黑色版的角色。金色版角色可称为角色的超强进化体，攻击、移动速度等能力比起普通版的角色有了飞跃性的提高，具体提升的是攻击力还是其他的能力将因人而异。选取方法是在选人界面中先按 L 键调出 SLASH 主题，再按 R 键便可；黑色版角色的特点是 TG 无限，在任务、生存模式中相当实用，选取方法是在选人界面中先按 L 键调出 RELOAD 主题，再按 R 键便可。



金、黑色版角色出现方法：1. 在故事模式中打出相应角色所有结局。2. 在生存模式中打倒相应角色的金色版。3. 在任务模式中选三名不同的角色击败相应对手。

中文游戏风向标 GAL GAME 游戏爱好者可要注意了，近期有几款此类游戏推出了汉化版，这其中包括"《秋之回忆》系列"的两部作品《想着你》和《从今以后》，以及《AIR》。此外，热衷于角色扮演类游戏的玩家还可以玩到汉化版的《英雄传说 空之轨迹 3》。



REVIEWED BY | 玛娜

游戏时间 15 小时

热血推荐



零 月蚀的假面	Nintendo/Tecmo	动作冒险
Wii 零～月蚀の假面～		日版
2008年7月31日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁

黄金眼评分 25 满分 30

无法同情一个不值得同情的BOSS，就和无法热爱一款不能让人感动的游戏一样。

《零 月蚀的假面》和之前推出的任何一款《零》都一样，同样光从脸来看难以分清彼此的短发少女；同样让人焦急的漫步速度；同样美艳的怨灵们；同样繁多的收集要素……同时，它也和之前推出的任何一款《零》有着明显的区别，它更疏于包装、更仓促、更隐晦、更让人摸不清头脑，它是进步还是退化，这很难说，但可以肯定的是，从《零 红蝶》开始爱上这个系列的人，你们可能会为曼妙身材的主角与妖娆的幽灵们所倾倒，却难以真正为它本身而感动。

感动的缺失

《零 月蚀的假面》出了之后，我第一时间通了这款游戏，和我一起玩的还有编辑部不同部门的一位女同事，她为本作特地买了Wii，我们都很期待这次的游戏可以像以前那样，让人体验到头皮发麻的感觉（不光是被吓的，更是被感动的），所以迫不及待地甩着双节棍和汗水在胧月馆里转了两天晚上。将游戏通关的瞬间，我确实感受到了头皮发麻的感觉，不过这次既不是被吓的，也不是被感动的，而是被平淡的结局刺激的。

游戏通关后，我们再度交换了心得，找出了无数优点和缺点，并得到了一个无比中肯的结论：本作给人留下的印象实在模糊。

从游戏的素质来说这一作还是很让人满意的，画面精美、人设讨好、结构紧凑，而且通关后的任务、隐藏服装、灵列表和鬼灯人形的收集也都相当厚道，不仅保持了系列一贯的高品质，甚至还屡有惊喜出现，但可惜，这一次它偏偏在最拿手的剧情表现上出现了问题。

游戏的流程中对主要剧情提及的很少，而是将重要的线索都写在了文件和各种笔记中，剩下的一部分才用CG表现出来，也就是说，如果你是一个不懂日语、不看文件的人，不管玩多少遍游戏，不明白的还是不会明白，就更别提那些即便是读了资料也未必能想得到的隐晦暗示了。

当然，"《零》系列"有这样的传统已经不是一天两天的事了，剧情上的晦涩也由来已久。从第一作开始各种文件就充当了剧情的幕后解说，《零 Zero》的时候最简单易懂、《零 红蝶》的电影式叙事手法与文件相互补完达到了微妙的平衡、《零 刺青之声》的文件数量虽多，却也还能在主线中大致理清剧情。但是在本作中，两者终于开始失衡了——文件中承载了太多本该用其他形式表现出来的信息，玩家需要在游戏中放下手里的相机，不断通过阅读各种日记与资料来填补这些疑点——很难想像这样一个与游戏电影化趋势正相反的手法怎么会被用来表现本作的剧情，至少我在匆匆通关第一次的时候，完全对剧情上的各种暗示两眼一摸黑。

有人说，《零 刺青之声》是一部不适合做成游戏的作品，它本该以小说的形式出现，因为它包含了太多含混不清的猜测和有待考证的臆想，而剧情的线索又是如此繁杂琐碎。本作也一样，可惜它的细节更加隐晦、关系更加繁琐、剧情却更缺少雕琢。

模糊的角色

如果不考虑我个人对"《零》系列"无条件而泛滥的爱的话，客观来看，本作对人物的塑造和对剧情的描写只怕要算是史上最低。

首先，本作虽然和《零 刺青之声》一样采取了多主角多线叙事的手法增加剧本的厚重感，但是和《零 刺青之声》中主角之间频繁的互动不同，本作中的四名主角（流歌、圆香、海咲、长四郎）之间几乎只能用疏于联络来描述。海咲和所有人的剧情几乎没有任何联系，圆香也仅仅是在前往胧月岛之前寄了一封信给流歌而已，虽然长四郎和流歌的联系要紧密一点，算是一个小小的亮点，但整体给人的印象仍然是支离破碎，四名主角各走各路，各回各家，尽职地起到了"除了增加了几个叙事的角度之外对人物性格描写没有任何裨益"的作用。当然，游戏中体贴地将几名主角的探险区域进行了一定的划分，没有经常出现让玩家拖着缓慢的步伐在同一层里反复走几遍的事情——如果真是这样的话，我们就可以飞盘了。

当然，最致命的地方在于本作的剧本有着先天性的硬伤，就是对最终BOSS朔夜的塑造非常模糊。回顾前几作，我们总能想起一些在脑海中徘徊不去的词语，红贽祭、绳裂、刺青仪式……不管哪一个都是让听者生畏的残酷仪式，而最终BOSS们也都是为了仪式而牺牲自我的巫女，残忍的仪式与无奈的宿命融合起来，塑造出了一个又一个令人为之深深同情的形象，当我们来到最后的决斗现场，亲手用射影机击败最终BOSS时，心中涌起的不光是如释重负的解脱感，更是对曾经发生的悲剧的惋惜与反思。而本作不一样，不但缺少残酷可怕的仪式，朔夜也没有担负上牺牲自我完成仪式的悲惨宿命，她在家人的关爱下成长，即便患上重病，也有父亲和弟弟不离不弃保护着她。为了治好月幽症，她成为了归来迎仪式的巫女，虽然最后仪式失败了，她也因此陷入了长眠，但是回首过去，她并没有怨恨任何人的理由。因此，当两年之后她再度醒来，引来了"无苦之日"这样的大灾厄，使胧月岛变成了一个鬼域后，这个毫无理由的滥杀无辜就显得分外可恶，反倒磨灭了人们对于她所遭受的苦痛病症的同情，令最终BOSS的形象史无前例地模糊不清。

在完成整个游戏后，再次回顾一下本作的剧情，我们会发现，本作的主题仍然是在描述各种感情，流歌的父母对流歌执着的爱、朔夜的父亲与弟弟一心渴求朔夜健康的无私的爱、海咲对朔夜单纯的感情、圆香对海咲的依恋……还有长四郎对流歌和小夜歌没有任何条件的帮助……不管哪一份感情都是那么真挚，可以诞生无数让人感动的故事，但是，游戏中却只是将其简单地堆砌了起来，没有烘托、缺少渲染，结果自然也像一杯混杂了太多颜色而变成灰色的颜料一样——你知道它包含了很多很多，但是它们没有主次，也就没有吸引力了。

总结

这是一款值得一玩的游戏，也是一款优点与缺点都不少的游戏，系统上出现了一些有趣的变化：拾道具时突然伸出的咸猪手很讨厌，而灵石灯让人感到压抑的情绪一扫而空；虽然收集灵的列表中出现了BUG，但是奖励的隐藏服装却值得一看；怨灵的攻击方式缺少变化，不过美丽的脸孔让人感到愉快；移动的缓慢让人崩溃，还好剧情所需要走的路程其实并不远——每当你找到一些缺点，都会找到相应的优点来证明它的可玩性，就像游戏本身一样，虽然让人失望，但是不会太多。



▲以"开花"来代替前几作中的残酷仪式虽然降低了恐怖感，不过游戏中出现的那些扭曲的脸反倒更让人觉得不安了。



▲一切结束后，世界再度归于平静，只有流歌弹奏着月守歌的声音洗涤着一切痛苦与悲伤。



▲游戏的最终BOSS朔夜，她的形象塑造的就和她的脸一样模糊。



▲游戏中有大量隐藏服装，非常恶搞。

文 玛娜　美编 NINA

特稿

这是一个必将被游戏界铭记的系列。

在它出现之前，没有“和风式恐怖游戏”这个概念；

在它出现之前，没人想到恐怖游戏也可以这么美丽忧伤；

在它出现之前，我们不明白什么叫做停下来，静静面对自己的恐惧。

“我一向只关注于第一，如果不是第一就没有任何意义。所以，我要将这款游戏制作成恐怖游戏中的第一。”在制作《零 红蝶》的时候，制作人菊地启介如此说道。

他说的没错。

是《零》第一个告诉我们，在深入骨髓的战栗与焦虑之后，还有足以让人溶化在其中的温暖与悲伤。而那温暖与悲伤、离别与重聚、牺牲与救赎……在很久很久之后，还会深深地潜流于我们的血液之中。



彼岸花开成海，此地离伤如潮

《零》系列回顾

第一刻 初绽

《零 Zero》 发售日期：2001年12月13日 机种：PS2



为了寻找自己失踪的恩人，记者雏咲真冬来到了一间被称为“撕裂之家”的鬼屋——冰室邸中，但此后，就连他也没有再出来……

与真冬相依为命的妹妹深红在不久之后也来到了冰室邸，她和真冬从小就拥有强烈的灵力，可以看到常人所无法看到的东西，为了找回哥哥而进入冰室邸后，深红才明白了哥哥之所以失踪的理由。

因为这间府邸中，目所能及的都是散发出浓郁怨气的怨灵……

但是，深红已经别无选择，如果想要找回哥哥，惟有使用母亲留给自己的可以封印怨灵的射影机与怨灵战斗。

而随着对冰室邸的深入，深红渐渐明白了曾经在这座宅邸中发生的可怕的过去，将人撕裂的绳裂仪式、被残忍破坏的恋情，以及让整个宅邸成为死域的灾难……

作为系列的第一款作品，本作并没有得到后来的姐妹们那么好的待遇，换言之，它就像是一个没有经过经济公司太多包装与宣传的新人，却在一出道的时候，就吸引了许多伯乐的注意。

在当时市场中充溢着各种恐怖游戏的情况下，心理恐怖、暴力恐怖、西方式恐怖、推理恐怖、因逃亡而生的恐怖……种种类型不胜枚举，《零 Zero》的异军突起并不是一个偶然。充满了独特氛围的日式古宅与民俗、残酷神秘的仪式、使用照相机拍照与怨灵作战的系统、在恐怖之余却又让人感到悲伤的剧情……这些都是它独有的武器，锋利、准确、直入心扉。当然，用现在的眼光来看，本作可以说非常青涩稚嫩，射影机系统尚未完善、登场人物数量偏少、剧情稍显简单、叙述技巧也实在平淡。但是，从本作开始，系列最核心的元素就已经得到了完全的展现，在之后的作品中，不管细节上如何变化，这些象征着《零》的精神的元素却从未有过任何更动。

一个在不久之后将会带来恐怖游戏新浪潮的系列已经诞生了。

虽然那时候，它还在等待，等待一个恰当的时机，以及更加完美的自我。





原石之魅

早早诞生的《零 Zero》仍然和之后的作品有些显而易见的不同：它要更加简单直接、锋芒毕露，它是一块还没有精雕细琢的原石，拥有自己独特的魅力，一旦成为光彩夺目的宝石，则会震撼所有人。

正因为本作尚未成熟，所以游戏中存在着许多不按常理出牌的尝试：当玩家结束一场战斗之后，他们推开一扇紧闭的门，妄求利用读盘的时间稍加放松、调整一下自己。此时他们不会想到，在推动门的刹那，一只怨灵会穿过门扉直扑而来。

当玩家发现前方摆设着极为诡异的布景：阴风吹过使屋顶上垂下的绳索不断晃动，仿佛一只只贪婪的手正在索求生命的时候，一阵令人汗毛直竖的音乐突然响起，他们用汗湿的手掏出射影机，等待着不知道从哪里出现的怨灵现出身影，但是，接下来却什么都没有发生……

诸如此类的细节还有许多许多，《零 Zero》用自己的方式谱写了一段不同于其他恐怖游戏的乐章，甚至于它那因为制作者没有好好考虑到玩家的水平而导致难度过高的疏漏，也成为其之所以具有强烈恐怖感的原因，可惜的是，在之后推出的作品中，开门时有幽灵出现这种令人汗毛直竖的设定并没有继续沿用下去，让从第一作开始接触系列的玩家难免稍有失望。

总之，从这一刻开始，一个手持射影机穿梭于和风大宅，独身一人寻找哥哥的少女身影被深深地刻入了玩家的心底，直到《零 红蝶》出现的那天。

一见惊艳，再见倾心。







表面之下

和大多数的恐怖游戏不同，在《零》中所发生的故事并不是进行时，而是过去时。

很多年之前发生的惨剧筑就了现在的一切，所有过错都已



酿下，现在所面对的敌人，不过是那场过错之后造就出的结果，所以，比起打倒面前的敌人来说，更重要的是明白过去所发生的一切。玩家就像一个在废墟中寻找蛛丝马迹的学者，企图重现出全盛时期的盛世荣光、寻找到导致灭亡的来龙去脉。

怨灵是不会说话的，能告诉我们过去发生了什么的，只有留在古宅中的各种史料与文件。

在花纹古雅，字迹娟秀的日记本中，我们体会着生活在这里的少女的喜怒哀乐；

在匆忙撕下、遗落于走廊一角的纸条中，我们明白了在自己之前来到这里的人们的绝望与恐慌；

在装订精美的笔记中，自古而来的传承、必须举行仪式的责任、未知灾难到来时的可怕尽现脑中。

这一份份文件就像拼图一样，重现了一切的发生与起源，只有将所有拼图拼在一起，才能解读出游戏真正想要传达给我们的故事，大到仪式的起源、小到每个人的心情无不如此。比起用影像来直接将所有事实传达给玩家的方式而言，这样无疑更晦涩难明，但是，这也正是《零 Zero》想要传达给玩家的：

如果不真正尝试着用自己的心去思考感受，你所能看到的，就永远只是浮于表面上的一点点而已。





Key word 责任与宿命

“《零》系列”的每一作中，都有一个关键词作为主题，从人心最柔软的地方入手，编织出一张巨大的蛛网，而这个传统，从《零 Zero》中就已经开始了。

责任与宿命，这就是本作的核心。

在冰室家所居住的地方，流传着“常世之国”和“恨之国”的说法，联系两者之间的门就是“黄泉之门”，每隔几年，黄泉之门便会打开，这一天被称为“祸刻”。冰室家自古以来就担任着镇压祸刻、封印黄泉之门的职责，镇压祸刻需要强大的力量，而这力量，则来源于将巫女作为活祭时那剧烈的痛苦。

雾绘就是被从小选中作为镇压祸刻的巫女而抚养长大的，从六岁起，她就不曾离开过冰室邸，由神官灌输给她牺牲自己完成仪式的道理。渐渐的，她明白了自己未来所要肩负的责任，默默地迎接着仪式的到来。

但是，在她心如止水的时候，一个异乡的男子突然出现在她的面前，打动了她的心扉。

担心因为那个男人影响到雾绘而使仪式失败的神官杀死了那个男人，欺骗雾绘说他已经离开了，并要求雾绘执行仪式。但是，当巫女的心湖荡起涟漪的时候，那颗充满了疑惑、忧虑与不甘的心，是无法完成仪式的。

仪式失败了，祸刻发生了。冰室邸中的人都因此死去，雾绘则分裂成了邪恶与善良的两个部分，在冰室邸中等待着殉葬者的到来，直到和那名异乡人长得几乎一样的真冬踏入了府邸……

责任，是本作的关键词。因为肩负有镇压祸刻的责任，神官杀死了可能成为障碍者的异乡人；因为从小就背负着巫女的责任，雾绘在恢复了神智之后，选择了留在冰室邸中镇压黄泉之门的未来；因为责任，真冬决定留下来陪伴雾绘，承担她的痛苦，抚平她所受到的伤害……因为责任而生的悲剧，也因为责任而平息，留给我们的是漫长的思索。









第二刻 飞天

《零 红蝶》 发售日期：2003年11月27日
机种：PS2

当双胞胎姐妹天仓零和天仓茧来到在幼年时曾一起游玩过的森林中后，姐姐茧突然间像是被什么东西附身一样，走进了森林的深处。零追着她跑过去的时候，却发现面前的是一个神秘的村庄。那里没有任何人的存在，只有飘忽不定的怨灵、漫天飞舞的红色蝴蝶、永无止境的黑夜，以及残留在村庄中的怨念。

传说中，这里曾经发生过一场可怕的灾难，村民们都在那次灾难中死去，而村庄本身，也在地图上就此消失了……

零想要和姐姐一起逃出这个可怕的皆神村，但是却无论如何也找不到出村的路，更让她担忧的是，姐姐的状况总是时好时坏，就像是在自己不知道的时候，渐渐地变成了另一个人。

——双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个，当双子合而为一时，便会产生出强大的力量。被选中的巫女将会化为红蝶直飞于天，带来光明，镇住黄泉之门，而另一位巫女则将成为村庄的守护神……

在知道了皆神村中自古以来所传承的神秘仪式后，对零来说，残酷的未来也同时开始了……



《零 Zero》发售的两年之后，经过漫长时间精心打造的《零 红蝶》终于来到了玩家的面前，与质朴的《零 Zero》相比，它的完成度之高简直让人感到惊讶。精致，可以说是本作最显著的特点，不光画面比前作有了质的飞跃，在剧情的设置上也有了长足的进步，线索变得更多、与主线剧情有关的人物数量也大幅攀升，围绕着双子与仪式展开的故事扣人心弦，除此之外，游戏的每个细节也都经过了精心的设置，特别是贯彻于游戏始终并与主题保持了一致的红色调以及将灯笼作为记录点的设定，让本作所营造出的世界更为完整，而这些小处见长的设定在之后的几作中也被保留了下来，与“射影机”、“短发的少女”、“天野月子”等关键词一起，成为了系列不可或缺的重要元素。

紧紧抓住人心的恐怖、充满了张力而又不失感动的剧情、值得研究的战斗系统，还有在村庄中收集零列表的有趣要素，每一项都是如此让人惊喜。

在本作中，玩家不再独自一人穿梭于可怕的古宅之中，而是会多出一个人来跟随着我们，但是，恐惧感却并没有因此而有所减弱。由于茧的腿脚行动不便，我们总是要抽出更多时间来看护她，在与怨灵战斗的时候，还会时不时被突然冒出的脸色煞白的她吓一大跳。与之前部份由于孤独而产生的恐惧不同，本作带来的是因熟悉的人渐渐变得陌生而产生的恐慌，玩家仿佛置身于皆神村中，亲身感受着茧一点点的变化，体会那股目睹着至亲远去所带来的痛苦。随着游戏的发展，皆神村中所发生的悲剧也慢慢得以昭显。





悲伤与温暖

在深入骨髓的恐怖之后，却有着让人为之神殇的悲伤与温暖，这可能就是对“《零》系列”最贴切的描述，也正是因为这样，《零》才深深地打动了我们的心扉。

在系列中，并没有真正的恶人，即便是让人感到恐惧的最终BOSS，其实也都是悲剧下的受害者。人们尽自己最大的努力阻止灾难的发生，为了阻止灾难，甚至不惜抛弃良心、牺牲家人，但是，不管如何牺牲，灾难仍然发生了，因为人类的心是无法被欺瞒的。

然而，在这不断发生的悲剧之中，也有无数值得感动的地方抚慰着人心，不管是《零 Zero》中决定留下来镇压黄泉之门的雾绘，《零 红蝶》中帮助纱重和八重逃跑的立花树月，还是《零 刺青之声》中用自己的身体承受他人悲伤的久世零华，一切结束之后，回首曾发生的一切，人性的善良与可敬是那么明晰地传入心底，悲伤与温暖共存，这正是“《零》系列”所独有的风景。



▲当零冲破重重阻碍，重新找到失散了一段时间的姐姐茧时，她尝试着靠近姐姐，但是茧的身影却突然间与穿着白色和服、浑身沾满村民鲜血的纱重重合在了一起……这仰天狂笑的一幕所带来的恐惧感，让人刻骨铭心。

电影化

初次踏入皆神村的时候，零被面前的荒凉之景所惊呆，怔怔地站在一座古宅前，一只手轻轻搭上了她的肩膀，零本以为是姐姐对自己的安慰，但是，茧突然从背后走了过去，那只手……又是谁的呢？游戏的开头，这个小小的细节便引起了很多人的关注，明明什么都没有看到，但是就像是什么都看到了一样，恐怖和猜疑开始在心中生根发芽，而这样精妙绝伦的细节，在整个游戏中还有许多。

在总结了《零 Zero》的利弊之后，《零 红蝶》采取了另一种方式来讲述它的剧情，一种更加富含感染力与表现力，可以让玩家彻底感受到游戏蕴意的方式，也就是使用电影化的手法来讲述故事。除了将主要的镜头交给担负着主角职责的零之外，游戏中还花费了大量时间去对茧以及最终BOSS进行刻画，在这个全新的尝试下，游戏所独有的魅力被完美地表现了出来，红赞祭的残酷、双子间的羁绊、萦绕于所有人心中的悲伤、凄美而残忍的祭奠……而游戏感人肺腑的结局CG配合天野月子的一曲《蝶》，更是将悲伤而温暖的气氛推上了最高潮，堪称最完美的游戏结局之一。

Key word 双子的羁绊

建在黄泉入口的皆神村自古以来就是“虚”的入口，为了镇住虚，皆神村每隔一段时间，就会以“红赘祭”来镇压虚的鸣动，否则当虚的怨气爆发，将会发生大偿，令村子毁灭。所谓红赘祭，就是让双子中的一个人亲手杀死另一个人来释放出强大的力量镇压虚，被杀死的一个人会化为红蝶，另一个人则活下来，成为村子的守护神。

这个残酷的仪式持续了许多年，它就是一切悲剧的起源。

当这个仪式降临到黑泽八重与黑泽纱重的头上时，她们在红赘祭举行前逃出了皆神村，但是，在逃跑时身体较差的纱重跌下了山坡，被村人抓了回去，相信姐姐一定会回来救自己的纱重在村里等待着，可是，一直等到最后八重也没有回来。绝望的她在一个人的情况下举行了红赘祭，被绳子吊死丢入虚中，但是，由于没有满足仪式的要求，虚没有被镇压，而是发生了大偿。





怀着满腔的怨恨与大偿一同回到皆神村的纱重杀死了所有村人，在空无一人的村中静静地等待着八重的出现，直到零和茧踏入了皆神村……

双子间的羁绊，这就是本作的主题，但是，本作并不仅仅着眼于描述双子间相互依赖信任的感情，还将重点放在了双子间的束缚上。

因为依赖，桐生茜在杀死了桐生蓟后痛苦地失去了自我；

因为依赖，立花树月对死去的立花睦月强烈的思念使红赘祭也为之失败；

因为束缚，黑泽纱重故意在逃跑的时候落到山坡下，想要和八重借着仪式合而为一；

因为束缚，在小时候，茧以摔坏自己的腿为代价，令零永远也无法与自己分开。

双子本就是一个人，只是在出生的时候被分成了两个，只有两人重新成为一个的时候，才会找到最完整的自己。因为羁绊太过深远，所以除了相互依赖之外，双子们也在自己所不知道的时候相互束缚着，相亲相爱，但也自私，这才是羁绊的全部。







第三刻 双面

《零 刺青之声》 发售日期：2005年7月28日
机种：PS2

在一次车祸中，女摄影师黑泽怜失去了深爱的未婚夫优雨，虽然已经过了很久，但是在她的心中仍然充满了对优雨的思念，久久无法释怀。

一天，因为工作而前往深山中谣传为鬼屋的日式宅邸中摄影时，怜竟然见到了优雨的身影，从此之后，每天睡觉的时候，怜都梦到自己身处于那间名叫沉眠之家的宅邸中，被可怕的怨灵所追赶。与此同时，蛇型的蓝色纹身出现在了她的身上，随着梦境的深入，噩梦也开始侵蚀着她的现实生活。

如果再这样下去的话，迟早有一天会被噩梦所吞噬，但是，要让噩梦停止的方法，惟有截断对优雨的思念……







在以红色为主色调的《零 红蝶》推出并大受欢迎后，以蓝色为主色调的《零 刺青之声》也顺理成章地来到了玩家面前。正如两者的颜色所代表的寓意一样，本作要更成熟内敛一些，如果说红色的《零 红蝶》所描述的是双子间炽热的感情，那么蓝色的《零 刺青之声》着眼的则是成人们默默将思念埋在心底的隐忍与悲伤。

作为PS2上推出的最后一作，本作也可以说是对系列一次小小的总结，之前两作中的重要人物雏咲深红和天仓莹因为种种原因来到了怜的身边，并被卷入了事件之中，换言之，玩家可以操作三个特性截然迥异的角色展开冒险，以完全不同的视角来了解这次的故事。

虽然系列第一次尝试使用多视角多人物的方式展开，玩家也对此褒贬不一，但是值得一提的是，本作对于三个角色之间的差异拿捏得恰到好处。灵力强大且可以通过狭小的地方的深红、几乎没有灵力但却具有强大力量的莹，加上各项能力都很平均的怜，绝对不会让人产生雷同的感觉，除此之外，针对三人不同的特点，游戏中还为三个人量身定做了不同的能力，令使用不同人物攻略游戏都有新鲜的感觉。





由于本作使用了三个不同的视角来推动剧情，剧情的复杂程度比起《零 红蝶》有了明显的提升，除了黑泽怜自己的剧情之外，围绕深红和莹而展开的故事加上对怨灵进行的描写，使本作所负载的剧情前所未有的沉重，这个结果可以说是有利有弊。它让剧情变得异常丰富的同时，也在无意中使玩家关注的重点发生了不同程度上的偏移，而且本作中玩家还可以在梦中的世界和现实世界来回，更是割裂了主线剧情，使游戏的节奏变得散漫起来。





但是，抛开这些至今仍难以盖棺定论的成败，《零 刺青之声》确实可以说集系列之精髓的一作，它在战斗系统上进行了适当的调控，既不像《零 Zero》那样艰难，也不像《零 红蝶》那样简单，并为玩家说明了前两作中关键人物的后话，了结了FANS的一桩心愿，作为PS2上的最后一作，可以说，它给系列划下了一个圆满的休止符。



游戏文化 特稿



日常的恐惧

"《零》系列"诞生最早的契机，源于制作人想要制作出一款让主角潜入房子，藉由拍摄灵异照片来推理房子中曾经发生过什么事的游戏，最后阴差阳错变成了另外一种形态，现在看来，可能《零 刺青之声》才是系列的本来面貌。玩家在梦中的世界拍摄照片，拿到现实中成相，在昏暗的暗房中亲眼见证着本不该存在于照片上的东西一点点浮现，并发现其中所包含的秘密——虽然这个设定在游戏的后半段中几乎形同虚设，不过围绕着这个要素，本作带来了一个在前两作中一直被忽视了的重要元素，那就是现实感。

就像大多数人所说的一样，在遥远的古宅中不管发生了什么，那种恐怖都是远离于我们之外的另一个世界的事情，只有以每天都在自己身边的现实生活为背景，才会使玩家感同身受地体验到逃也无处可逃的绝望与不安。《零 刺青之声》就对此作出了自己的尝试，它将游戏分成了两个部分：梦中的探险部分和现实中的搜集情报部分，一开始，这两个部分互不干涉，恐怖的梦境就仅仅只是恐怖的梦境而已，虽然沉眠之家让人害怕，但是我们知道，只要醒过来回到现实之中，那些恐怖的东西就都不存在了，现实中的家就像是一个避难所，在最害怕的时候给玩家以心理上的慰藉。

直到有一天，怜汗流浃背地从梦中惊醒，却发现，床下有一个幽灵正盯着自己……随着游戏的进程，梦中的那些可怕的东西开始渐渐侵蚀现实生活，原本让人放松的现实也变得不再安全。

在洗手间洗脸的时候，镜子中突然映出的迅速走过的幽灵的影子；家里的一面墙上，不知道何时出现的一块污渍会随着时间流逝慢慢变大，就像是一张痛苦的人脸；深红的房间里，穿着和服的人偶头发会一点点变长；打开房间的壁橱时，会在一瞬间看到面色煞白的小孩的脸……越是深入沉眠之家中的真相，现实就越是与梦境连成了一片，两者渐渐合为一体，就像是要将住在其中的人吞噬一般，此刻，现实所带来的恐怖紧紧地攫住了我们的心。

在梦境世界渐渐侵蚀现实世界的这个设定上，本作与《寂静岭4》有着异曲同工之处，巧合的是，和《寂静岭4》一样，本作对于这两个世界相互交融的尝试也带来了颇多争议，譬如剧情的连贯感因不断出入梦境与现实而被减弱等等……但是不管怎样，我们看到了"《零》系列"并没有因前作的成功裹足不前，它仍在进行着全新的尝试。

多重身分

如果《零 刺青之声》中只剩下关于怜的故事，它或许会变得更容易抓住重心，更容易让人体会怜的想法，更容易感受到因思念而生的悲伤，但是可以肯定的是，我们也一定会因此丧失对于游戏整体的把握。

在制作人柴田和菊地将创作本作主题曲的工作交给天野月子之后，为了让天野月子更清楚地理解游戏中想要传达的感情，他们特地制作了一份关于游戏剧情的详细说明，但是，将这份精心准备的材料交给天野之前，天野却早已按照自己的想法写好了词曲。柴田和菊地认真地听了天野所写的《声》，虽然那首歌中包含的意味与他们之前所想的完全不同，但是，让人惊讶的是，这首歌也从另一方面解释了本作的主题，将游戏中所感受到的东西与歌词中所写的合在一起，才是对《零 刺青之声》的完整解读。



就像这首《声》一样，深红与莹的出现对于本作来说，也是必不可少的。他们所代表的并不仅仅是自己，更是很多很多因为思念而进入沉眠之家的人、很多很多在脆弱中被沉眠之家吞噬的人，他们虽然在怜的梦中出现，却是独自于怜思想之外的个体。深红选择了追随哥哥的脚步而去，而怜则在优雨的要求下忘记悲伤，重新回到自己的生活。被软弱所击倒或是继续活下去；追随逝者的步伐或是将其默默记在心中，我们已经借由三个主角得到了属于自己的答案。

Key word 思念之重

传说中，曾有一个失去了恋人的少女，因为思念恋人而痛苦，于是在自己的身上刻满了刺青，以此来转移对死去恋人思念的苦痛。后来，其他人知道了这件事，为了减轻他人的痛苦，少女决定让他们在自己的身上刺青，自己则陷入睡梦之中，在梦中代替他人承担无尽的悲伤。听闻了这件事的人越来越多，人潮纷纷涌来，除了眼睛之外少女的身上已经没有可以刺青的地方了，于是，痛苦人们在她的眼睛上刺下思念。但是，眼睛正是一面反射一切事物的镜子，一瞬间，所有的噩梦从眼睛中反射出来，将人们带入了无尽的痛苦之中——这就是关于刺青的传说。

久世零华就是传说中的刺青巫女，没有成为巫女之前，她的名字叫做雪代零华，与久世家被放逐的久世要相恋，过着平实而开心的生活。直到她的家乡遭遇飞来横祸，所有家人也全都在灾难中死于非命，久世家的家主找到了她，将她以刺青巫女的身分带回了久世家，此时远在外地的要并不知道家乡发生的事情，等到他赶回来的时候，一切都已经迟了。

零华的全身已经被纹上刺青，而赶回来见零华的要，则在见到零华的时候被尾随其后而来的人杀死。

见到了这一幕后，强烈的恨意侵蚀了零华，痛苦映射到了眼中，仪式失败了，零华也成为了怨恨的集中体，她那无法消退的痛苦将成为所有人的噩梦。

因思念而疯狂的又人何止零华一人呢？

由于坠机后只有自己一个人残活下来的缘故，对家人抱着愧疚与思念的泷川吉乃在病床上化成了黑色灰烬；

因为亲手杀死了姐姐茧而感到无比愧疚，天仓零逃离了皆神村，却逃不开思念的束缚……

就像优雨所说的那样：只要你活下去，我就会永远在你的心里活着，一旦你死了，我也就真正的死了。思念之重之所以让人无法承受，是因为其中包含着逝者生存时的点点滴滴，最难以承担的其实并不是难以抑制的思念，而是忘记悲痛勇敢生活下去的觉悟。

第四刻 怒放

《零 月蚀的假面》

发售日期：2008年7月31日　机种：Wii

胧月岛。

十年前，在这座岛上发生了一起奇怪的案件，五名小女孩在传统仪式"胧月神乐"中突然失踪，下落不明，之后被负责该案件的刑警发现，虽然五人平安无事，但是关于案件的记忆却完全消失了。

这个案件并没有引起太多人的关注，很快就被人们所淡忘，但是很少有人知道，孕育着无尽危险与未知的门扉即将在这座小岛上打开。

失踪事件发生的两年之后，胧月岛再次发生了奇怪的案件。岛上的居民全体失踪，大部分居民下落不明，极少数被发现的人也都死了，岛民们全都像是看到了什么恐怖至极的东西一样，双手捂住面部，表情扭曲。

最终，这起用常识无法解释的案件因没有线索而停止了调查，再也没有游客敢踏入胧月岛，这个以观光旅游业发展起来的小岛也很快成为了一个荒岛。

然而，现在却有三名少女陆续来到了岛上：麻生海咲、月森圆香、水无月流歌，她们三个都是当年那起绑架案件的受害者，他们再度来到岛上，是为了寻找自己的记忆，弄清朋友死亡的原因。随着她们调查的深入，当年那些事情的真相也渐渐浮出了水面……





在《零 刺青之声》为系列暂时做了一个小小的收尾后，移师到Wii平台上的《零》最新作果然没有再将前几作的角色找出来共谱新章，而是精心策划了一个全新的故事奉献给玩家。可能是前作中多线型叙事的方法比较适合表现复杂的剧情，本作中再一次出现了复数的主角，玩家要操作四个人以不同的视角对胧月岛进行探索，寻找属于各自的过去与重要的东西。

由于登上Wii的缘故，本作也特别对操作、战斗系统等方面进行了改变，还加入了一些有趣的小细节，譬如拾道具的时候有可能手会被幽灵抓住、玩家要自己一直按键让角色伸手去触摸他人的肩膀等等，甚至还首次加入了"灵石灯"这个可以击退幽灵的武器。

神秘的仪式、美艳的幽灵、恐怖的无苦之日，还有感人的剧情，2008年的仲夏之时，《零》的最新作又一次带来了一股凉意。

真实的视角

虽然和《零 刺青之声》一样采取了多主角的叙事方式，不过本作和前作的区别却也非常明显，游戏中巧妙地设置了各角色的不同身分：海咲和圆香先流歌一步进入胧月馆，在流歌赶到的时候圆香早已遇害，而长四郎虽然和流歌在同样的时间段进行着探索，他却早就死在了过去，这些设定使四名角色虽然看起来是在同一间屋子中穿行，但是实际上却不会相遇，在增加了悬念的同时，也解决了前作中因为有了同伴而使恐怖感下降的问题。

同时，本作中选择的四名角色也使叙事的方法有了更多的可能性，回顾之前的作品，我们会发现以前在游戏中了解最终BOSS的途径都是通过类似于灵异体验的方式，当我们足够接近事实真相的时候，那些影像就会突然跳出来告诉我们曾经发生的事情，给我们看一段类似于官方解释般的说明影像，告诉我们最终BOSS的悲惨与无辜。但是本作不同，本作中的角色都是曾经接触过事件真相的人，玩家通过操纵每一个人寻找失去的记忆来了解过去发生的事情，对最终BOSS的描写也因此出现了变化，只能通过曾经在过去和朔夜有联系的海咲与亲眼见过无苦之日的长四郎来了解朔夜，而之前从未和朔夜有过联系的流歌篇和圆香篇中则不会出现有关她的回忆，在这个近乎真实视角的描绘下，本作的真实度有了很大程度的提高，需要玩家自己推理和拼合的地方也更多了起来。

当然，这个新的尝试仍有一些不足，四名可操纵人物之间的联系与互动实在太少，对朔夜的描写也过于隐晦，不过它证明了"《零》系列"仍在不断探索着新的叙事方式，它所带来的下一个惊喜究竟是什么？光是这一点就足以让我们期待了。



与主线剧情联系薄弱的海咲，她的主要存在目的就是从侧面表现朔夜。

Key word 挚爱之道

月幽病，这是一种只会发生在胧月岛上的地区性疾病，患上了这种病的人会渐渐丧失自己的记忆并伴随着梦游，严重的人则会出现性格分裂等症状，到了病症的末期，患者则会迎来"开花"而死，而且，越是拥有强大灵力的人症状越是严重，灰原朔夜就是月幽病的受害者之一，她可能不是惟一一个，却是最严重的那个。

为了治好女儿的病，朔夜的父亲灰原重人专门创立了治疗月幽病的医院，并使用各种方法研究着治愈疾病的可能，最后，他发现了惟一的希望——举行岛上传统的仪式"归来迎"，如果成功的话，就可以让朔夜恢复正常。

但是，由于种种原因，归来迎失败了，朔夜也陷入了长眠之中。灰原重人不忍让还虚弱地活着的女儿死去，便将她安置在隐秘的地方，让人看护着她，时间就这样过去了两年，有一天，朔夜突然醒来了。她走出地下室，凡是见到她的人都开了花，想要逃到海里和其他地方的人也都死去了，短短一天时间，胧月岛成为了一个荒岛，这就是传说中的无苦之日。

和前几作不同，本作的故事并没有那么残酷冷血，朔夜并非作为祭品与牺牲者而担任仪式的巫女，归来迎也不像绳裂仪式和刺青仪式那样为了获得安宁与平和而需要献出少数人的生命，反倒是亲人的不计代价的爱将朔夜推向了最后的悲剧。

因为爱而犯下了错误，因为爱而让被爱的人痛苦，这是一个多么残酷的结果。

和灰原重人一样，流歌的父亲四方月宗也也让自己的爱走上了一个极端，为了治好流歌的月幽病，他和灰原重人合作，全力打造归来迎中所必需的月蚀假面。打造出真正的月蚀假面非常困难，所以他将自己关在房间里，每天不停工作，还尝试着为流歌戴上各种面具，但是他的诡异举动反倒使妻子和女儿害怕起来，妻子在仪式失败后带着流歌离开了他，流歌也渐渐因为生病忘记了关于他的事情，直到一切终结，才回忆起一直默默守护着自己的父亲。

如果说《零》的前几作是被责任与束缚填满的话，那么本作则是被爱所填满，除了灰原重人和宗也外，还有很多人的爱汇集在游戏之中，然而，这些爱意并没有相互之间的交流，只是固执地向前奔去，交织在一起的时候反倒带来了最后的悲剧，最让人感到悲伤与遗憾的莫过于此。

后记

当真冬决定留下陪伴雾绘一起封印黄泉之门，分担她所承受的巨大痛苦时，我们明白了责任的力量。

当零亲手掐死茧让两人重新合而为一的时候，我们明白了双子的羁绊。

当优雨洗去怜身上的刺青，让她好好生活下去的时候，我们知道了思念的真谛。

当流歌的父亲转过头来，露出混杂了宠爱与不舍的微笑时，我们知道了亲情的无私。

《零》就是这样的游戏，它不仅仅只为了让人感到恐惧，而是带来了更多。

它告诉了我们，在深入骨髓的战栗与焦虑之后，还有足以让人溶化在其中的温暖与悲伤。而那温暖与悲伤、离别与重聚、牺牲与救赎……在很久很久之后，还会深深地刻在我们的脑海之中，难以磨灭。

所以，在面对着一次又一次令人悲伤的离别时，我们惟有默默许下自己的愿望。

希望彼岸花开成海，即便此地离伤如潮。



















灵魂能力杯
COSPLAY大赛

从3代开始，自创角色系统就给玩家带来了无限欢乐，只是由于当时技术条件的限制，导致很多玩家都玩得不够尽兴。现在借助次世代主机的强大机能，玩家可以在4代中实现更逼真、更华丽的COSPLAY，结果《灵魂能力Ⅳ》引发了全世界玩家的恶搞狂潮。在游戏卖得最好的美国，玩家们更是连耶稣、奥巴马都做出来恶搞，当然有多像就是另外一回事了。

把自己喜欢的ACG乃至现实中的人物角色做到游戏中，能令游戏乐趣成倍上升。而且本作还支持网络对战，隔三岔五把自己发明的新角色拿去网战，说不定会引发网友对你的满腔钦佩。这里我们特地精心挑选了部分COSPLAY角色供大家观赏。为了方便玩家在自己的机器上再现这些角色，所有角色均附有服装搭配方案，颜色方面大家可根据自己的喜欢调整，就不再赘述了。

文 纱迦　美编 NINA

游戏文化 特别企划

特别企划 SPECIAL FEATURE

经典角色

如果做出来的角色没人认识，这肯定是创作者的问题，而不是观众的问题。不过下面这些角色都是选出来的自信之作，如果你连以下角色都认不出来的话，那我真的是没话可说了。

来自：《街头霸王》
发型：ロングストレート
上身：修行衣
手：レザーグローブ
下身：フォーマルパンツ







来自：《绿巨人》
发型：ショートヘア
下身：道化のパンツ



来自：《街头霸王》
头：ソルジャーズハット
脖子：忍の雨しのぎ
肩：ポールドロン
上身：木棉のシャツ
手：草纹手甲
下身：フォーマルパンツ
脚：レザーブーツ



来自：《300》(电影)
脖子：忍の雨しのぎ
内衣：执行人の腰布
手：勇者の小手
脚：勇者の靴



来自：《古墓丽影》
发型：ニットスティッチ
眼睛：セルフレームグラス
脖子：仔猫のチョーカー
内衣：レザースーツ
手：シルクグローブ
下身：ローグパンツ







来自：《逆转裁判》
发型：オールバック
上身：ブレザー
下身：フォーマルパンツ
脚：カンフーシューズ



来自：《山脊赛车》
发型：ショートボブ
内衣：ノースリーブタイツ
手：姬王の手袋
下身：战乙女のスカート
脚：レザーブーツ





来自：《危机之源 最终幻想Ⅶ》
发型：バーニングヘア
肩：簒夺者の肩当て
内衣：簒夺者のタイツ
上身：执行人の胸铠
下身：スロップス
脚：旅人のブーツ

学园武斗祭

感谢美版限定版里特别附赠的校服，利用这些素材我们很轻松地就做出了一大堆ACG角色。这时我们才发现，日本人在人物设定方面实在是太偷懒了，大部分校服只要改改颜色就能通用。就好像这里虽然只提供了柚原好的做法，但你只要换换发型、改改颜色，自然也能做出向坂环来。





来自：《一骑当千》(动画)
发型：ロングヘアー
上身：水兵服
手：布手甲
下身：ブリーツスカート
腿：ルーズソックス
脚：レザーシューズ
注：关羽云长与艾咪的声优都是生天目仁美。



来自：《天上天下》(动画)
发型：ロングヘアー
上身：ブレザー
下身：ブリーツスカート(チェック)
腿：ローソックス
脚：レザーシューズ

亚夜



恶搞无极限 有人追求如何能逼真地再现原作角色，也有人追求如何搭配才能取得搞笑的效果。这里我们推举了数名角色，不过其中有些角色被创造出来的原意并非恶搞，只是从二次元世界到三次元世界势必要作出一些变化，由此产生了恶搞效果，遇到这种情况请用爱来补完吧。

来自：《龙珠Z》(漫画)
发型：バーニングヘア
眼睛：モノクル(左目)
内衣：簒奪者のタイツ
上身：勇士の胸当て
手：レザーグローブ
下身：スラックスズボン
脚：レザーブーツ



贝吉塔

什么？你没看出来他是贝吉塔？拜托，这完全就是贝吉塔好不好，除了头发稀疏了一点，身材矮胖了一点，面容苍老了一点，但是——塞亚人就不能老吗？

麦X劳大战肯X基

发型：アフロ
内衣：しましまふく
上身：レザーチュニック
下身：レースドロワーズ



麦叔叔



更多选择，
更多欢笑，
就在油细鸡。

激烈的竞争，使得两大快餐的掌门人亲自上阵，为摆脱美国次贷危机的影响而展开战斗。不知在看过这两位的精彩表演后，还有人想去吃那些洋垃圾吗？

In UCG,We
Do Chicken
Right!

发型：七三分け
眼睛：ナイロールグラス
上身：ブレザー
下身：フォーマルパンツ
脚：カンフーシューズ



肯爷爷



马里奥



路易



头：ソルジャーズハット
内衣：チェインメイル
上身：レザージャケット
手：レザーグローブ
下身：スラックスズボン
脚：カンフーシューズ



▲感谢LU版主李珍珠为此招命名为马里奥跳斩，激发了我的灵感。

现实版的马里奥、路易简直是惨不忍睹，可能有人还要负隅顽抗：我只承认二头身的！不过我要告诉你：二头身在现实世界是侏儒，只会比这个更恐怖！

来自：《洛克人》
发型：ショートヘア
头：クローズドヘルム
手：ヴェナティックグローブ
脚：レザーブーツ

先别急着扔臭鸡蛋，请把他的身高除以2，头扩大一倍，你就会发现他简直就是洛克人的翻版！那个矮小可爱的洛克人是仅存于二次元世界的产物，如果现实世界有洛克人，那他就应该是这个样子的！承认吧！







洛克人



来自：《X猫淘气三千问》(动画)
头：モコにゃーヘッド
上身：モコにゃースーツ

利用游戏中为我们提供了这套猫装，再配合蜥蜴人的招式，一只活灵活现的大猫就出现了。顺便补充一句，如果把这只大猫改成粉红色，那就是Kitty猫了……

X猫

来自：《忍者神龟》
发型：无
眼睛：シーフマスク
内衣：执行人の脚轮
上身：勇士の胸当て



莱昂纳多





来自22世纪的猫型机器人。最近俄罗斯和格鲁吉亚冲突不断，新的冷战一触即发，故特别对其进行了强化处理。这种形态搭配有大量武装，外型也更加孔武有力，力量和速度都是以前版本所不能比拟的。由于用户对上一版武装造型非常不满意，此次特别请名家对外形进行全新设计，其俊美剽悍的外表深受好评，毫无猥琐恶心之感。大家可以和上一版(右图)自行比较。
(做法：把阿斯塔洛斯1P按蓝白两色调整即可。)

哆啦X梦



来自：《吸血鬼与十字架》(动画)
发型：ロングヘアー
脖子：仔猫のチョーカー
上身：ブレザー
下身：プリーツスカート(チェック)
腿：ハイソックス
脚：レザーシューズ

赤夜萌香







藤乃静留

来自：《舞HiME》(动画)
发型：ロングヘアー
脖子：フライトネクタイ
上身：ブレザー
下身：プリーツスカート
腿：ハイソックス
脚：レザーシューズ

来自：《TO HEART 2》
发型：ツインテール
脖子：チョーカー
上身：水兵服
下身：战乙女のスカート
腿：ルーズソックス
脚：レザーシューズ

柚原好





游戏明星汇集

这里汇集了从各个游戏中选出来的代表角色。由于“《灵魂能力》系列”发生于中世纪，因此奇幻风格的游戏角色比较容易创造。不过像《街头霸王》、《格斗之王》里的角色倒也很好模仿，大概是因为这些角色的服装都不算复杂的缘故。

塞西尔

- 来自：《最终幻想Ⅳ》
- 发型：ザンバラ
- 脖子：忍の雨しのぎ
- 肩：バイキングショルダ
- 内衣：簒夺者のタイツ
- 上身：簒夺者の胸当て
- 手：草纹手甲
- 下身：簒夺者の腰铠
- 脚：决斗者のブーツ




罗莎

- 来自：《最终幻想Ⅳ》
- 发型：ナチュラルアップ
- 头：凤仙の饰り冠
- 脖子：战外套
- 肩：パニッシュショルダー
- 内衣：狩人の肌着
- 上身：パーラークロース
- 手：丽人の手袋
- 下身：鬼百合装束(腰)
- 脚：姬王の靴




坂崎由莉

- 来自：《格斗之王》
- 发型：ニットスティッチ
- 头：足轻の钵卷
- 内衣：スリットパンツ
- 上身：足轻胴衣
- 腿：忍の足袋
- 脚：カンフーシューズ




奎托斯

- 来自：《战神》
- 发型：无
- 内衣：守护の刺青
- 手：阿修罗の腕轮
- 下身：执行人のベルト
- 脚：执行人のブーツ




瓦卡

- 来自：《最终幻想Ⅹ》
- 发型：バーニングヘア
- 头：はちまき
- 手：志士の手甲
- 下身：ウォリアーパンツ
- 脚：草鞋




梅

- 来自：《罪恶装备XX》
- 发型：猫みみみつ编み
- 头：コルセール
- 脖子：マフラー
- 内衣：战乙女のタイツ
- 上身：ホワイトシャツ
- 手：レザーグローブ
- 下身：丽人のスカート
- 脚：战乙女のブーツ






波尔卡

- 来自：《信赖铃音 肖邦之梦》
- 发型：スイングミディ
- 头：ホワイトブリム
- 脖子：纽ネクタイ
- 上身：フリルドレープ
- 下身：エプロンスカート
- 腿：夜光蝶のソックス
- 脚：履



李超狼

- 来自：《铁拳》
- 发型：ワイルドショート
- 上身：ワーカークロース
- 手：レザーグローブ
- 下身：决斗者のパンツ
- 脚：浅沓




贝尔蒙特

- 来自：《恶魔城》
- 发型：ミディアンカット
- 内衣：番人のタイツ
- 上身：决斗者のジャケット
- 手：レザーグローブ
- 下身：スラックスズボン
- 脚：旅人のブーツ




关于部分服饰

本次特企中使用了一些正常游戏中得不到的服饰，其中校园武斗祭部分基本上都是使用的这些服饰。要想取得这些服饰有两种方法：一是购买美版限定版。美版限定版中附带一张下载卡，利用这张卡可以下到两套男士制服，三套女学生服和一套女佣装。利用PS3账户可以5人分享的设定，一套限定版可以分给5个人用。

另一种方法是上网花钱购买。目前网络上已经放出了3弹下载内容，总共费用只有600日元，非常便宜。第一弹的内容是数个经典头饰，第二弹的内容是限定版里的女佣装，第三弹的内容是限定版里的女学生服。不过由于二、三弹的内容是美版限定版的独有内容，故只能在日服上下载。X360因为LIVE的资源可以全区共享，所以港版用户也能购买。PS3的港版用户就没有办法用了。

不过这些内容其实都是锁在光盘里的，因此你可以把记录拷给拥有这些服饰的玩家，让他帮你挑好服饰，这样拿回来之后你也可以正常使用，只是不能自由编辑。

如果你实在是没有办法搞到这些服饰，也可以用游戏中内置的其他服装来代替，只是相似度会差一点。

动漫角色汇编

日本动漫的角色虽然数量繁多，但是究其属性其实都有很模式化的套路。女性角色无非就是女仆、妹系、魔法少女之类的，因此尽管很多动漫作品和“《灵魂能力》系列”毫无共通之处，倒也能在游戏中一一再现。

初音未来

来自：《VOCALOID2》(软件)
发型：猫みみみつ编み
脖子：ネクタイ
内衣：ノースリーブタイツ
上身：レザーチュニック
手：丽人の手袋
下身：战乙女のスカート
腿：华音の靴下
脚：ウィッチシューズ






雪露

来自：《超时空要塞 边境》(动画)
发型：フェアリーカール
头：フェザーベレー
脖子：ネックリボン
内衣：ノースリーブタイツ
上身：パーラークロース
手：姬王の手袋
下身：ゴシックスカート
脚：银丝のブーツ




赫萝



来自：《狼与香辛料》
发型：ロングヘアー
头：猫みみカチューシャ
内衣：鬼百合装束(脚)
上身：战乙女のジャケット
下身：ラッフルスカート
脚：商人のブーツ

SABER

来自：《Fate/Stay Night》
发型：グランドディム
脖子：フライトネクタイ
内衣：鬼百合装束(脚)
上身：フリルドレープ
下身：ゴシックスカート
脚：战乙女のブーツ




高町奈叶

来自：《魔法少女奈叶》(动画)
发型：ツインテール
脖子：フロウイングリボン
上身：战乙女のジャケット
下身：ゴシックスカート
腿：ローソックス
脚：フェミニンシューズ

注：塔莉姆和高町奈叶的声优均为田村ゆかり。




真红



来自：《蔷薇少女》
发型ーズヘアー
头：ヘッドドレス
脖子：ネックリボン
内衣：战乙女のタイツ
上身：フリルドレープ
下身：ゴシックスカート
脚：华音の靴



月野兔



来自：《美少女战士》(动画)
发型：猫みみみつ编み
上身：水兵服
手：姬王の手袋
下身：战乙女のスカート
腿：华音の靴下
脚：レザーシューズ



多蒙



来自：《机动武斗传G高达》
发型：ザンバラ
头：はちまき
脖子：忍の雨しのぎ
上身：ワーカークロース
手：レザーグローブ
下身：决斗者のパンツ
脚：カンフーシューズ



古妮雅

来自：《大剑》(动画)
发型：ワンレングスボブ
脖子：剑斗士のマント
肩：女神の肩当て
内衣：しましまふく
上身：クロースチュニック
下身：邪眼百刺(腰)
脚：レザーブーツ




好了，我们的COSPLAY大赛到此就告一段落了。其实还有很多做得非常不错的角色没有拿出来与大家分享，不过已经没有更多的篇幅供我们发挥了。《灵魂能力4》的自创角色系统变化无穷、乐趣十足，欢迎各位来信把你们的劳动成果拿出来与大家一起分享！期待着你的参与！



文 丁丁　美编 anubis

1992~2008 鬼屋纪事

未渴而饮，未饥而食！
快把灯吹灭吧，别再迟疑，
让我们躲入黑暗深处……
——波德莱尔《恶之花》

叩响鬼屋之门

《鬼屋魔影》是一个法国人开创的游戏系列。

出生在法国的弗瑞德里克 · 雷诺是个动手能力很强的人，1979 年当他还在上高中的时候，就用 LED 灯泡制作了一些早期的光线反射游戏。随后由于父亲经营起了一家电脑专营店，他的兴趣转移到了软件编程方面，一面在父亲的店里打打工，一边捣鼓自己的小程序。

1983 年正读大学的雷诺终于做了自己的第一款商业电脑游戏 Robix 500，由于那时电子游戏业才刚刚兴起。很多业余的爱好者都会自己用磁盘拷贝游戏附上简单的说明书来卖，借助老爸开店的优势，这款游戏居然也卖出了 80 多份拷贝，在当时来说也算是一个小小的成功。这让雷诺的信心增强了不少。

很快他就凭借着自己的钻研能力和对游戏的灵敏感觉加入了当时的刚成立不久的法国软件公司 Infogrames，1990 年他负责对一款当时很有影响力的现在看来非常古朴的平台动作游戏《Alpha Waves》进行移植工作。这款游戏的特别之处是它



是一款少见的真正使用 3D 演算的游戏。而雷诺的任务就是把这款游戏从雅达利 ST 平台移植到 DOS 平台上。别看是移植，其实雷诺需要将原作者用初代摩托罗拉 68000 汇编语言所写的程序代码全部用 C 语言重写一遍，这个难度几乎等于完全重做一个游戏。

不过经过了这次移植的磨练倒是让雷诺对于当时的 3D 演算技术有了深入的理解。他后来回忆了这段经历。

“当我在制作《Alpha Waves》的 PC 移植工作室，我就有一种预感，是时候让 3D 技术为我们带来一些新鲜的玩法了。当时我坚信完全可以用 3D 的技术创作出一套表现人类角色的全新动作系统。”

当时雷诺最大的爱好就是看电影。而他的父亲开的电脑店里也组织了一个影视俱乐部，他没事就会泡在俱乐部里翻找各种电影来看，而且几乎来者不拒，很快就把整个俱乐部大部分的电影看了个遍。

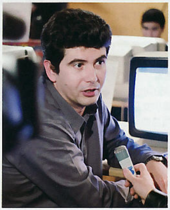
上世纪 90 年代初期，欧洲的经济正处于稳健发展时期，和很多年轻人一样，当时雷诺最爱看的就是科幻和恐怖这种刺激题材的片子。而其中雷诺看的次数最多的就是现在被尊为美国 Cult 片大师乔治 · 罗梅罗的僵尸电影。这个以拍《活死人之夜》出道的 B 级片导演在当时已经拍出了十几部僵尸题材的电影，显然他片中僵尸们的“迷人魅力”让雷诺非常欣赏。观看电影时心情随着电影中人物受到一群群丧尸的围逼而变得紧张不已，这种命悬一线的感觉尽管在电影界早已风行一时，但游戏中所表现的并不多。

很快他就想到，干嘛不编写一个 3D 引擎来自己创造一部恐怖题材的游戏呢？制作一款玩家需要和僵尸直接对抗的游戏，再加上雷诺早已熟悉的恐怖片气氛。整体构思下来，雷诺发现这个点子不仅有可行性，而且绝对有一流的娱乐性。尤其是一想到让玩家孤身一人与环境对抗，惟一的目标就是生存，就让雷诺兴奋不已。

或许这正是 3D 技术的一个绝佳的表现机会。

不过，单单走恐怖路线并不是雷诺的唯一想法，他希望玩家在游戏中通过寻找阅读一些文字线索，自己逐渐地挖掘故事的真相。于是他和同事们将作家 H.P.Lovecraft 的可祖鲁神话（Cthulhu Mythos）引入到了游戏中。

说到《鬼屋魔影》的诞生，我们自然不能绕过游戏中诡异世界的另一个来源——H.P.Lovecraft 的作品。尽管这位作家在世的时候作品并没有得到当时人的赏识，然而在他去世后的 20 年间，阅读他的人越来越多，最终被认为是西方 20 世纪最有影响力的恐怖小说家，有不少评论者还将他和著名的开创者爱伦 · 坡相提并论。



▲图为《鬼屋魔影》的制作人雷诺。

Lovecraft 最著名的系列就是“可祖鲁神话”，这是一个在全球都有着广泛影响力的系列。故事中的种种元素渗透到了很多小说、电影、音乐当中，不少当代的著名恐怖作家都表示受到了他的影响，其中包括大名鼎鼎的史蒂芬 · 金、尼尔 · 盖曼等大师级的人物。

就像我们熟知的《魔戒》系列一样，《可祖鲁》有着自己严密的世界观和设定。其中的很多架空历史的设定都被雷诺拿来放到了初代《鬼屋魔影》的游戏中。比如 lovecraft 笔下虚构的记载着上古之神的历史以及召唤方法的“亡灵之书”，还有《魔法之书》（De Vermis Mysteriis）都出现在游戏中图书馆的书架上，玩家可以翻阅它们来探寻到这座闹鬼的房子中以前发生的事情。

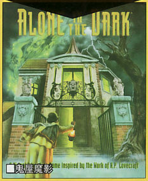
这样“拿来主义”的手法让《鬼屋魔影》的真实感陡增，借助已有的故事体系，让本来单薄的剧情有着更厚实的根基。无疑让很多当时痴迷于神秘题材的爱好者们找到了一种认同感，甚至当年在游戏的封面上就赫然写着“灵感来自于 H.P.Lovecraft 的虚拟冒险游戏”这样的广告语。

经过一番认真的开发之后，《鬼屋魔影》的第一作终于在 1992 年摆到了各大电脑游戏商店的货架上。要知道当时的家用机游戏仍处在 16 位元时代，另一位鬼才约翰 · 卡马克的《毁灭战士》（Doom）也还要到 1993 年底才登场，1994 年的 PS 主机更是后话。

在这样一个时刻推出一款即时演算的 3D 冒险游戏，其革新的程度不亚于往市场上扔出一颗重磅炸弹。《鬼屋魔影》除了有着技术上的绝对优势之外，它打破常规地将即时的战斗融入到了游戏中。尽管游戏中的战斗非常少，但是和之前的文字冒险游戏相比，这种 3D 空间互动的临场感已经把玩家们带到了另一个时代。

“当时我坚信完全可以用 3D 的技术创作出一套表现人类角色的全新动作系统。”

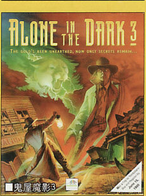
系列历代封面



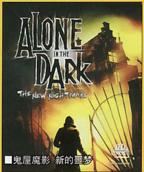
■鬼屋魔影



■鬼屋魔影2



■鬼屋魔影3



■鬼屋魔影 新的噩梦



■鬼屋魔影（2008）

谁是宗师？



▲系列的首作就有男女双主角可选的设定，不过在游戏中无论你选择的是哪一个角色，冒险的过程都是一样的，这点在续作中做出了改变。



▲这款如今看来画面粗糙的游戏，在使用具有电影感的视角营造恐怖气氛方面已经表现出了比较成熟的技巧。

今天当你把这个只有区区 5M 大小的游戏安装到自己以 10G 为单位计的硬盘上时，你绝对想象不到它给你带来的精彩。可以说相比 1996 年才姗姗来迟的《生化危机》来说，它就像是一骑绝尘，展示了设计者概念上压倒性的领先。

尽管家用机玩家大多把《生化危机》当成动作冒险的开山之作，回过头去看在理念上《生化危机》做到的，4 年前的雷诺在《鬼屋魔影》里早已实现。因此《鬼屋魔影》也被公认为 3D 动作冒险游戏的真正宗师。

当时雷纳为了在简陋的机能上实现 3D 化的游戏环境可谓花尽心思。为了尽量把多边形用在角色身上，他用 2D 的预渲染画面来模拟 3 维的空间感，而屋里的道具和人物以及怪物都是由多边形构成的。为了节省内存，雷诺也没有在多边形上使用贴图素材，而是完全使用单色的色块。在《生化危机》中尽管因为硬件的升级有了更漂亮的贴图和更多的多边形，但对场景的 2D 化解决方案简直如出一辙。

从你进入《鬼屋魔影》的第一秒开始，你就会感到浓郁的电影气息。一辆老式的福特汽车由远而近的在欧洲的乡间公路上行驶，一只青蛙蹲在路边，它大而突出的眼球上映出汽车的影子。突然青蛙向前跳去，而汽车刚好在此刻疾驰而过。车停在一栋古宅前，开车的人刚下车，有什么东西在古宅的窗口望着不速之客进入房内。

那种快慢镜头的衔接、特写镜头与视角的调度无不显示出游戏的设计者对于电影语言的信手拈来。

而玩家操作的部分，游戏的视角是固定的，游戏每个场景都是有特定的角度的，有些甚至是故意用不平衡的构图来突出古宅的诡异气氛。看到这里大概很多玩家都会熟悉地回忆起《生化危机》中惯用的场景。

除了这个相同点之外，为了解决在不断切换角度的场景里走路的问题，《鬼屋魔影》还首次使用了角色靠旋转角度才能向其他方向前进的移动方式。这些动作冒险的经典设计，即便是很多年后也一直被承袭。

不过的确有一点《鬼屋魔影》是和包括《生化危机》在内的很多后继者完全不同的。在《鬼屋魔影》中战斗要素只是一个陪衬的地位，玩家甚至可以用一些道具巧妙地干掉敌人。它真正的精髓仍然体现在有趣精巧的谜题和氛围的渲染上。这也和当时设计者的观念有关，早期的冒险游戏从文字冒险一路走来。当时游戏界普遍认为，故事性和解谜才是一款冒险游戏的本质，战斗也只是作为表现气氛的一个要素而已。

由欧洲制作组设计的“《鬼屋魔影》系列”的确体现了他们不同于美式和日式游戏的风格。这一以解谜和故事为核心的思维实际上一直伴随着系列的发展。这和欧洲悠久的文字阅读传统以及良好教育水平有关，不过这种独特的人文气质可能也成为日后该系列在视觉刺激当道的电子游戏界难有斩获的一个冥冥之中的影响因素。

冒险的第二步





▲《鬼屋魔影2》在暴力表现方面大大超过前作，激烈的战斗，超高的难度让很多喜欢前作的玩家都感到极不适应。

可能很多资深的玩家都没有注意，在《鬼屋魔影》和它的续作之间，Infogrames 曾经在当年的圣诞节期间向玩家免费提供了一款名为《黑暗中的杰克》(Jack in the Dark.) 的游戏。它很短小而且主角也不是我们熟悉的爱德华 · 康比。这次的主角是一个叫做格蕾丝 · 桑德斯的小女孩。在一个万圣节她按照西方的惯例打扮成小女巫的样子到一家玩具店前玩要糖的游戏。然而当她闯进店中，才发现自己被困在了这座闹鬼的玩具店中。这个女孩发现只有靠自己解开店中的谜题才能可能逃出去。这款游戏基本摒除了战斗的部分，从头到尾贯穿了一些有趣而且难度不高的谜题。而且故事情节设计的十分别致，只要花上十分钟的时间你就可以通关。

实际上这更像是一款应用改进版引擎的小试牛刀之作。游戏中有着更强烈的电影视角，游戏中的动态效果更为出色，有一个很有意思的细节，当格蕾丝转过身去的时候，跳盒小丑杰克将会不断的移动，而当格蕾丝望向小丑这边时，他又不动了。

游戏的热销显然让 Infogrames 尝到了甜头，就在 1993 年，也就是与前作仅仅隔了一年之后《鬼屋魔影 2》就出现在了玩家的面前。不过这次游戏的设计师换成了另外一个人 Franck De Girolami。原作的开发者雷诺由于和 Infogrames 对于游戏的开发方向有异议而被迫离开了。他回忆道：“离开之后我想做一些和《鬼屋魔影》截然不同的东西……当时《毁灭战士》的成功让我感到已经有太多的游戏走那个方向了。我决定反其道而行之，制作一个可爱而且色彩欢快的冒险游戏。”于是就有了另一个著名冒险游戏《双子星大冒险》的诞生。

在这款续作中，游戏公司希望把前作的成功公式复制下去，前作中的主角爱德华 · 康比、戏剧性的故事以及悬疑的玩法都将保留，而且也开始正式采用了稍加改进的 3D 引擎。值得一提的是本作中爱德华正是要去调查《黑暗中的杰克》里小女孩格蕾丝 · 桑德斯被绑架的事件。游戏中玩家也有机会操作她。

这款游戏里也增加了更多的敌人种类，首次出现了被恶灵附体的有着绿色皮肤，行动交谈都和常人无异的僵尸。

不过在这款游戏中，制作者的确提出了一个新的思路，那就是大幅强化战斗的元素。和前作不同，尽管这作同样有不少的谜题，但在 2 代中每一个转角都可能危机四伏，僵尸有可能从你还没看到的方向向你扑来。你可以使用比前作更丰富的火器、冷

> “在这款续作中，游戏公司希望把前作的成功公式复制下去”

兵器甚至徒手和怪物们搏斗。但是敌人的AI被设置的相当困难，玩家很容易陷入弹尽粮绝的境地。更糟的是游戏中的武器弹药实在是少的可怜，就算是再节省子弹，往往也不得不陷入和僵尸肉搏的窘境。很多玩家都认为这种过于频繁的战斗打破了游戏的流畅性。

可能会让很多如今的玩家吃惊的是，当时这个强调动作和战斗的变化被玩家和媒体一致评为失败。大多数人认为这款游戏和前作的冒险气氛背道而驰，谜题被大大削弱。而很多对于前作死心塌地的粉丝则认为，前作中考验智力的谜题才是《鬼屋魔影》的精髓所在。

更有意思的是，在这款如今看来由方块堆成的《鬼屋魔影2》上市之后甚至遭到了一些社会人士的抗议，有人认为游戏中的战斗元素过多，有渲染暴力之嫌。现在大概很难想象谁会被那样充满着马赛克的血肉飞溅画面吓到。

《鬼屋魔影2》可以说是这个系列不算成功的改革，但仍然是让人印象深刻并且销量不错的一款游戏。曾有一位国内的老玩家在回忆的文章里这样写道："《鬼屋魔影》的2代推出了，增加了的动作让部分玩家大呼过瘾，也让部分玩家感到了麻烦，认为冲淡了游戏中的恐怖气氛，但是游戏的素质不容质疑，我有幸拥有一套朋友从台湾捎回来的由智冠代理并汉化的正版，至今收藏。"

不过既然系列的创造者也已经离开《鬼屋魔影》，谁又能预知系列的未来将会走向何方呢？



▲游戏中玩家们常常会遇到图中这样子弹用光的悲惨情况，面对着绿皮肤手拿冲锋枪的僵尸水手难免落得读档重来的命运。



▲图中这种从怪物的角度向窗外望的动画过场几乎成了"《鬼屋魔影》系列"的一个标志性表现手法，最早的三作中都有出现。这种暗示的手法让玩家在游戏的过程中更加心惊胆战。

↘独处黑暗

> "这款游戏可以说是在对于现有引擎潜力的一次彻底的挖掘。但作为系列的第三款作品，玩家们发现游戏本身并没有什么实质性的改进。"

在爱德华·康比尚算成功的第二次冒险之后，1994年末《鬼屋魔影3》如约而至。之前我们说过这一系列的开创即以尖端的技术为依托，精美的2D与渲染背景加上灵活的镜头和靠牺牲贴图而带来的对于3D角色的快速演算，这一切在1992年的确让人眼前一亮。

不过在3D技术飞速发展的90年代初，已经有越来越多的游戏采用3D来架构游戏。除了少量的改变之外三代的引擎几乎和它的前辈们一模一样。和其他的后起之秀比起来，《鬼屋魔影》的引擎表现力已经表现出了老态。

尽管它还是贯彻了系列严谨的制作态度，有着更具电影效果的运镜，有超过60个实时渲染的3D角色登场。制作组还绘制了多达270张细节精美的2D场景图片。由于本作设定在美国的西部小镇，所以游戏的配乐尽显牛仔风情。角色的配音也比较到位，当时CD媒体已经开始大量普及，玩游戏时，所有音频文件都是在游戏时实时从光驱读取的。

针对前作中备受指摘的战斗喧宾夺主的问题，制作小组正式在新的冒险中引入了难度选择的设计。你可以从简单、正常和困难三个难度中自由挑选。玩家甚至还可以自由的单独设定爱德华的生命点数、战斗力以及怪物们的攻击力。并且游戏还取消了前作中存档数量的限制，玩家可以随意的存档。更加体贴的是，这次游戏为玩家提供了整个幽灵小镇的俯视图。

游戏仍然由战斗和解谜组成，并且在3代中囊括了更多谜题。制作组用心的把大多数的谜题都有机地结合到了游戏的故事中，并且谜题的难度也比较适中。官方表示这款只有35M游戏数据的游戏游戏时间最长可以达到空前的70小时。

这款游戏可以说是在对于现有引擎潜力的一次彻底的挖掘。但作为系列的第三款作品，玩家们发现游戏本身并没有什么实质性的改进。多边形构建的角色在3年的时间里并没有变得更加生动，而是保持着僵硬的外观。游戏中视角仍然固定，玩家没办法自由的探索场景。和当时市场上的其它同类游戏比起来，《鬼屋魔影》俨然已经成了完美但是过时的东西。

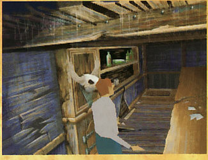
显然一旦玩家们开始意识到这点，《鬼屋魔影》的魔力也开始减退。Infogrames为自己不思进取的行为付出了惨重的代价，也是从这一作开始，《鬼屋魔影》系列彻底跌倒在了冒险游戏的尘埃之中。

后来在谈及《鬼屋魔影》的衰落时，系列的创始人雷诺这样说道：

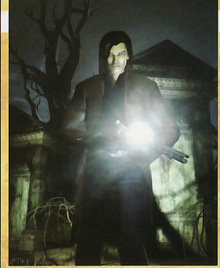
"我并不想把《鬼屋魔影》这个品牌丢下，但是Infogrames当时有决定权。那段时间游戏完全是由游戏的新制作人也就是主程序员来全权制作。关于游戏方式和神秘气氛的设计我都没有参与。我感觉他们并不理解我做的东西，新的引擎的确会有助于游戏的成功。但是一款游戏可不仅仅是依靠引擎或是电影，在什么条件下采取什么样的游戏方式应该是优先做整体的考虑。在技术、玩法和故事之间实际上有着复杂的联系，它们互相依赖。一个优秀的游戏应该让玩家感觉到这三者是同步的一个整体。"







▲《鬼屋魔影3》的西部小镇风情十分浓郁，借鉴了很多西部片的经典场景。







▲从这一作开始《鬼屋魔影》开始大量借鉴《生化危机》的游戏方式。也是从这一作起，手电筒成为了系列新的经典道具。

再闯鬼屋

就在《鬼屋魔影》被 Infogrames 雪藏之后，3D 生存冒险这个游戏类型却在继续发展。这段历史相信很多家用机玩家都耳熟能详，1996 年横跨了整个欧亚大陆的另一边，岛国日本的游戏制作人三上真司设计的《生化危机》第一作粉墨登场，良好的战斗手感，引人入胜的剧情设计，让它成为了这一类型的全新扛旗之作。

1997 年的《寂静岭》以及 2000 年同样取材于 Lovecraft 小说的游戏《永恒黑暗》都将这个类型带向了一个新的辉煌时代。不过由于在家用机上推出，因此它们的动作性远超解谜要素，反而迎合了新时代玩家的口味。

到了 1999 年，系列的创始人雷诺在创作了《双子星大冒险》等 AVG 名作之后，又再次对于一直钟情的恐怖气氛游戏产生了新的想法。此时他领导着世嘉公司的一家欧洲工作室 No Cliché。

很快全新的计划就被嗅觉灵敏的媒体报道了出来，名为《阿加莎》。尽管它是一个完全原创的游戏，但是它和《鬼屋魔影》有着千丝万缕的联系，尤其是在氛围的设计上有着浓厚的欧洲风情。

这次雷诺计划走出有限的室内场景，强调凝重的黑暗环境以及室外飘着雪的冰冷压抑的感觉。游戏中靠手电筒这个惟一的光源探索环境的想法非常有标志性。就在很多玩家开始重新注意这款游戏的时候，世嘉却做出了突然的动作，宣布停止了这款游戏的开发，让不少冒险游戏迷失望不已。

同样感受到了动作冒险游戏热潮的还有《鬼屋魔影》品牌的持有者 Infogrames。这家法国公司决定利用新的硬件水准来复活《鬼屋魔影》。但是，当时公司内部并没有合适的小组来负责这一项目。这时一家组建不久的欧洲制作室 Darkworks 向 Infogrames 展示了一款名为《1906》的游戏 DEMO。游戏的气氛和模式都非常适合《鬼屋魔影》，于是 Infogrames 决定以外包的方式把 4 代的开发重任交到了他们的手上。

这次我们熟悉的爱德华・康比将会继续延续自己超自然现象侦探的身份，而且就像是制作组和雷诺取得了某种默契一样，本作系统中一个亮点就在于用手电筒在黑暗中探索，用光线驱逐怪物。这款游戏还从新秀《生化危机》的身上吸收了大量设计上的优点，做出了更为偏向家用主机的设计。

距离首作将近 10 年以后，Infogrames 公司显然希望这是对于这个老牌冒险游戏的一次盛大复出。于是 2001 年这款游戏除了在 PS、PS2、DC 三个主力平台推出之外，还包括了 PC，甚至是 GBC 掌机。

尽管这次的《鬼屋魔影 新的噩梦》故事上延续了系列男女双主角的结构，并且剧情也可圈可点。但是玩家们和评论媒体普遍认为，这次复出代表着系列的彻底迷失。它过于靠近《生化危机》的风格，让自己失去了个性。充其量新作只是一款水准尚可的动作冒险游戏，让老玩家们生出“泯然众人矣”的遗憾。

当时本刊的编辑这样评价这款游戏：“遗憾的是游戏并没有突破传统恐怖冒险游戏的旧模式，由于缺乏变化，后期显的比较无聊。”

> “玩家们和评论媒体普遍认为，这次复出代表着系列的彻底迷失。它过于靠近《生化危机》的风格，让自己失去了个性。”

回归？

在 2001 年复出失败之后，《鬼屋魔影》又再次的陷入了沉寂状态，直到 2005 年。这一年 Infogrames 内部决定再次尝试推出次世代的《鬼屋魔影》，并且为了想让这个已经淡出玩家视野多年的老品牌重新吸引更多受众的目光，他们决定借助好莱坞的力量。

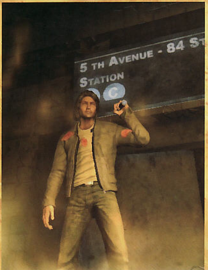
下面的事情发展更像是一幕喜剧，Infogrames 找上了专门擅长拍摄奇幻电影的狮门电影公司。但是行差踏错在选择的导演的正是 Uwe Boll，这位导演对于游戏的原作可以说是一知半解，坚持认为主角爱德华应该是具有超能力又会耍枪的酷哥。并且为此不惜多次更换编剧。这让《鬼屋魔影》电影的剧情几乎完全脱离原作，而且故事拙劣，漏洞不少，甚至还荣幸的获得了多家电影评论杂志的当年最烂电影称号。

这次的大银幕亮相让 Infogrames 尴尬不已，因为他们曾经宣传将会把电影版的剧情也作为游戏的剧本，并且正好可以顺势推出《鬼屋魔影 5》来打开局面。但电影上映后的如潮恶评让负责新作开发的 eden 小组顿时压力巨大，最终推迟并且完全翻新了整个游戏架构。

这一改变让游戏的新作直接延到了 2008 年的夏天。并且 eden 小组雄心勃勃地将游戏的副标题直接抹掉，实际上也意味着他们希望借这款次世代新作重现系列第一作的光芒，赋予这个系列一个完全的新生。

的确如此，从游戏发售后的 X360 版的成品可以看出，游戏有一个强调拟真性的物理引擎，比较精彩的美剧式的剧情以及大气的音乐。但是游戏的战斗以及人物的操作性上却制作的比较粗糙，这个系列一直存在的“阿喀琉斯之踵”再次让玩家感到失望。游戏的架构铺得很大，不过细节明显缺乏雕琢。甚至很多玩家都会因为前半段过于糟糕的战斗中途放弃，尽管游戏最终章节的故事和谜题都具有相当优秀的水准，但它们到来的实在是太晚了。媒体的评价差别较大，这让新作的销量不温不火。游戏的 PS3 版据说将会在 2008 年秋季改进后上市，但具体怎样则是另一个未知数了。

从 1992 年到 2008 年，16 年的时光，“《鬼屋魔影》系列”由领先时代到追赶时代，留下了很多电子游戏发展历程的点滴印记，也有很多变化值得我们玩味。或许直到今天这个系列留给很多玩家印象最深的仍然是第一款作品，那么未来呢？故事大概还会继续……



寻找爱德华



对于很多的电子游戏角色来说，老去就像是一个莫须有的命题。他们可以在10年，甚至20年的时光中保持着年轻的活力，娱乐着一代又一代的玩家。他们似乎总是精力充沛，即便死去也能不断重生。他们大多数都像盗墓者劳拉一样，总是保持着最强健的身体状态和迷人的魅力。当然也有另类如小岛秀夫虚构的特工斯内克，容颜随时光而逝，皱纹满面却老而弥坚。

在《鬼屋魔影》系列"16年的历史中，我们同样见证这这样一个人物——爱德华·康比的成长。尽管这个名字就像是系列的名片从未改变过。不过在系列的作品中，不同的设计师们总是喜欢赋予爱德华·康比的不同的形象和性格。随着硬件和技术的不断发展，这位超自然现象侦探的面目在玩家面前变得越来越清晰，但却很少有人能清楚的记得他的过去。对于现在的玩家来说，我们可能只有通过那些尘封已久的案卷来寻找爱德华。

故事要从1923年发生在美国乡间的一起案件说起，那一年在美国路易斯安那州德赛托公寓的主人杰瑞米·哈特伍德被人发现在房间中自杀。他的死其实疑点颇多，由于当时民间传说这座大宅中闹鬼，当地的警局草草了结了此案，并且这事很快就被人遗忘了。

几月之后，当地的一个古董商人雇佣当时还名不见经传的年轻侦探爱德华·康比前去大宅中搜寻一些价值不菲的古董。当爱德华一踏进这所豪华的公寓他就发现自己陷入了一个噩梦之中，这里的确有各种鬼魂在飘荡着。机警的爱德华利用了公寓中的种种道具最终总算烧毁了公寓地下的邪恶之树，最后逃出了那里，平息了这个案件。(《鬼屋魔影》初代剧情完)(注1)

然而就在一年之后，1924年的圣诞节又一桩离奇的事情发生了，主人公爱德华的侦探朋友泰德·斯迪克在调查小女孩格蕾丝·桑德斯绑架案的时候神秘失踪。爱德华决定亲自查清朋友的下落，最终所有的线索都指向了一个修建在悬崖边名为"地狱厨房"的大宅子中。而这里也就是传说中的海盗独眼杰克和它一帮恶棍船员的栖身之地。

不幸的是，爱德华很快就发现原来独眼杰克和它的船员早已被僵尸女王伊丽莎白·加瑞特操纵，成了游走人间却失去灵魂的行尸走肉。好友泰德已经被僵尸女王所杀。爱德华决定把朋友未解决的案件继续查下去，最终在海边的一艘海盗船上，爱德华救出了原本被当成祭祀品绑架的小女孩格蕾丝。(《鬼屋魔影2》剧情完)

在接二连三的破解了两件灵异案件之后，当时报业的记者们开始称呼爱德华·康比为超自然现象侦探，他的名声也传开了。很快就有新的案件找上门来，这次他被雇去调查一队电影摄制组的失踪事件。情报表示这个摄制组最后落脚的地方在位于加州莫乌海伍沙漠地区一个叫做屠宰山谷的无名小镇。

而且在失踪的摄制组成员中也包括一代的女主角艾米丽。爱德华进入了这个荒无人烟的小镇发现这里已经被一个诅咒控制着。而一个叫做捷德的恶魔牛仔正是幕后黑手。爱德华运用自己的智慧和敏捷的身手揭开了这个西部小镇中的重重机关，走到了牛仔捷德的面前，在一番激烈的枪战之后，干掉了这个家伙，走出了这个幽灵小镇。(《鬼屋魔影3》剧情完)

自此之后爱德华对于各种灵异的超自然现象产生了兴趣并且展开了深入地研究，在取得了化学、物理、宗教以及文学的学位之后，他成为了这方面的独立研究员。1936年他把一个叫做席欧·帕汀顿的孤儿收为自己的学生兼助手，随后就启程开始了一次前往东欧和印度的漫长旅行，一路上探访了很多罕见的宝藏。在回到美国之后，他在收获的宝藏之中发现了一块独特的石头。但在1938年，在一次前往印度德里的旅程中，爱德华神秘的失踪了，就此失去了音信。(注2)

爱德华失踪后，第二次世界大战很快把整个世界带入了动荡之中，除了他的弟子席欧，大概没人还会挂念着这个消失了的人。

时光流转，直到2008年7月的一个傍晚，爱德华又再次现身纽约，然而这次他不仅失去了所有记忆，甚至连他的面容也和失踪前毫无二致，时光似乎没有在他的身上留下痕迹。更糟的是他发现一伙宗教狂热份子绑架了他，并且准备干掉他。而和他一同被绑架的还有一个满头白发的老人。

突然地面开始剧烈的震颤，整栋大楼似乎在被什么超自然的力量撕裂着，爱德华和白发老者趁乱逃出了大楼，途中还救出了一位名叫莎拉的女士。白发老人不断催促爱德华去纽约中央公园里自然历史博物馆的943号房，在将一块神秘的石头交给了爱德华之后，老者竟然举枪自杀。

被卷入了这场混乱的爱德华不得不像他曾经做的一样，一边寻找自己的身份，一边和莎拉在中央公园中开始一场充满着怪物以及重重谜题的冒险。最终爱德华和莎拉一起到达了位于博物馆地下的943号房，他惊奇地发现那个自杀的白发老者竟然就是自己当年的学生——席欧·帕汀顿，而自己已然一百多岁了。

原来他当年发现的这块石头是在天使战争中被打落人间的堕天使路西法打造的神器，路西法打造这块灵石，并将自己的灵魂注入其中。由于石头有着让人不老不死的魔力，因此引发了人类之间互相的争夺和杀戮。也让路西法可以寻找到被人类释放出来机会。

最终在中央公园的地下圣殿中，爱德华正面面对了路西法（即撒旦）重临人间。可恨的是撒旦附身到了莎拉的身上，让爱德华不得不面临一生之中最艰难的选择，最终爱德华没有扣动扳机。而撒旦也借此重生，爱德华痛苦地离开了地下圣殿。(《鬼屋魔影》剧情完)(注3)

尽管世事已经过去了70年，但爱德华的旅程还远没有结束。

注1：在系列的首作中玩家也可以选择女主角艾米丽·哈特伍德来探究自己叔叔的死因。她将在系列的第三作中以演员的身份再次出场。
注2：游戏的第4作《新的噩梦》中讲述了爱德华在2001年的一次冒险经历，但最新的游戏里并没有采纳这一情节，所以我们可以把它视为一次外传性质的故事。那次冒险中爱德华和另一位漂亮的女考古学家艾琳一起前往影之岛揭开了有关地狱之门的危机。
注3：游戏中的结局你可以选择射杀莎拉，那么爱德华自己则会被撒旦附身，成为新的魔王。

爱德华进化史



我崇尚智力而不是杀戮

——《鬼屋魔影》老玩家访谈



每一个曾经独领风骚的游戏必然有它的迷人之处，"《鬼屋魔影》系列"的老玩家 popgog 向我们讲述了他和《鬼屋》的相遇与惊喜。

UCG：《鬼屋魔影》系列时间已经比较久远了。先想问一下你是从哪一作开始玩的呢？

popgog：一代。

UCG：据我所知，一代是 1992 年推出的，我们国家的计算机基本处于启蒙阶段，你是在什么情况下接触到这款游戏的？能描述一下当时的情况吗？

popgog：当我第一次见到这个游戏的时候，是在海淀的一家电脑公司，一位朋友他也是这个公司的员工，正在玩这个游戏，当时这类游戏的确很少，我当时应该是大学在校吧，看着很新鲜，就请他帮拷贝下来，带回家玩 。

UCG：嗯，当时流行的都是什么样的游戏，你为什么感到这款游戏比较新鲜呢？当时机器的配置是什么样的呢？

popgog：当时的游戏很少，就像现在的 PS3 游戏一样，所以每个都显得很珍贵，都很新鲜。这款游戏虽然在今天看来很粗糙，但是在当时谜题和动作相结合，又是带有恐怖冒险的元素，所以很吸引人，我是比较喜欢 AVG 的风格的，当时的电脑配置不是很高，记得可能是 286 吧。

UCG：能回忆得起 1 代里什么细节让你印象比较深刻的吗？比如，谜题，剧情？

popgog：不同的对手用不同的物品对付，怪物不是都一定要打死，这个设计很好，比起它来，现在的生化危机就成了纯粹恐怖动作，失去了谜题的乐趣。我崇尚智力而不是杀戮 。

UCG：不同的怪物用不同的道具可以解决，可以举个具体的例子么？

popgog：比如有一个骑士，只能用雕像对付，有两个长翅膀的怪物要让他们自相残杀，单打独斗是无法战胜的。

UCG：你当时是怎么通关的呢？自己琢磨，还是靠攻略，还是和朋友讨论之类的？

popgog：开始都是自己，最后的地方有和朋友讨论，因为大家都在玩，基本上当时没有互联网，功略的概念，都是自己研究

UCG：当时这个游戏在大学里流行吗？那种讨论的气氛是什么样的，能具体谈谈么

popgog：不是很流行，因为电脑也不是很流行，当时上机是比较单纯的学习。有这个游戏的人也是少数，印象中基本上还是单打独斗，自己研究的为多。

UCG：那么在 1 代之后，大概多久之后玩到了 2 代？

popgog：续集是 1 年后推出的，基本上那时候电脑好像忽然感觉普及了许多，2，3 代玩起来不像以前那么难了，那时候游戏也很多了。或许是这个原因，感觉已经不是很新鲜了。

UCG：那时候除了《鬼屋魔影》，还有什么游戏是你比较有印象的？

popgog：《魔影哈雷》，台湾汉化的《恶魔禁地》，还有改编成《魔宫传奇》的那个视频真人对打的游戏，叫什么忘记了。哦，叫《真人快打》，还有《黑暗之蛊》，《卡兰迪亚传奇》，《国王密使》等等。最早的时候都是软盘，后来才有光盘合集。

UCG：当时的电脑硬件升级应该比较贵吧，这方面的花费如何？

popgog:286 花了 5000，当时显示器很贵，因为我玩 AVG，当时这类游戏对硬件要求不像今天这么高，显卡更新的速度也不像今天这么快，当时的游戏趣味性、故事性都很强。

UCG：那么后来的《鬼屋魔影 4》推出的时候已经是 2001 年了，你也接着玩了吗？如果 92 年上大学的话，01 年也算是老玩家了啊，呵呵。

popgog：只是装了下，玩了一会，就退出了，当时和它模式雷同的已经很多了，界面和 3D 技术又不是很出色，因此没能吸引我玩下去，鬼屋系列最成功的只有 1 代，它直接影响了 PC 游戏的发展方向，这个贡献非常巨大，多元素的组合也令人振奋，因为当时 2D 图形 AVG 比较多。钟楼，寂静岭，生化等等，都是它的衍生。

UCG：不知道你对《寂静岭》评价如何，它的气氛以及解谜还是比较接近鬼屋的。

popgog：这个游戏的故事很棒，音乐和恐怖氛围营造的很好，可以说青出于蓝了。因为鬼屋只是一个纯粹的鬼屋探索，而寂静岭的背景则复杂的多，好的游戏要有故事性。

UCG：现在你有没有家用游戏机呢？还是一直坚持在 PC 上作战，你尝试了新出的 5 代了吗？

popgog：家用机我只有最早的任天堂红白机，当时也花了不少钱，最喜欢的是《Metal Gear》，呵呵，5 代还没玩，现在玩的游戏少了，如果有亮点我愿意试试。



邪魔院

体会异国文化的魅力

最近有读者来信询问关于给“邪魔院”投稿的事，这里小编可以肯定地告诉大家，我们非常欢迎大家积极地参与到栏目中，介绍、心得、趣事，只要是关于日本文化或者日语的内容，我们都会选取其中优秀的稿件拿出来与大家一起分享，所以在这里还是鼓励大家多给“邪魔院”来稿。（Email 地址：ucg@ucg.com.cn）

本期“邪魔院”的“闲聊日语”版块采用了一名来自常州的读者来稿，他就上期的“猜日语”这个话题说了说自己的见解，不知大家是否还有什么其他的看法呢？

东瀛采风

日本的中秋节

日本的中秋节在每年的农历八月十三或者十五，日本人称之为“芋明月”，“栗明月”。虽然没有我国的中秋节这么隆重，但日本人同样自古就对月亮有着特殊的情结。八月气候转凉，空气变干爽的时候，人们总会放下手中的事情一起坐下来赏月，日语中称之为“月见”。这一天日本人将芒草、胡枝子、黄花龙芽等秋草插在瓶子里，供上水果和糯米团子。根据月相的不同，有人还会给月亮起上各种不同的名字，其中“豆明月”的叫法由于时值大豆的收获季节、能意喻大豆丰收的祭祀因而最受人们的喜爱。

日本人的赏月习俗最早的原型应该是古时候当地盛行的一种名为“观月宴”的边赏月边举行宴会的风俗习惯。与中国人在中秋节的时候吃月饼不同，日本人在赏月的时候吃的是江米团子，又叫“月见团子”。由于赏月的时期也是作物的收获季节，所以人们总是要举行一些庆祝活动来表示对大自然恩惠的感谢，后来就逐渐形成了一个固定的节日。虽然日本在明治维新后废除了农历，改用阳历，但是现在日本各地仍保留着中秋赏月的习俗，一些寺院和神社在中秋节还要举办专门的赏月会。



流行与时尚

年轻人中流行的视频文化

MAD

MAD 意为“二次创作影像”，是最近在游戏和动漫领域极为流行的一个名词。具体而言，MAD 就是指那些通过对 ACG 作品进行再剪辑并配上自由选取的背景音乐的视频形式。虽然 MAD 大部分为同人作品，但制作水平却不算业余，一部优秀的 MAD 不但能很好地表现视频影片自身的内容，还能恰到好处地传达制作者本人的喜好和观点。如今，在很多游戏的日本官方网站上，现在我们也能看到越来越多 MAD 形式的 flash 宣传片，这也算是紧跟潮流的体现吧。



▲不知道是不是所有人都能理解这种过于另类的视频文化。

NICONICO

NICONICO 是日语“ニコニコ”的罗马字母发音，通常用来形容人笑嘻嘻的样子。作为日本规模比较大的一个在线视频网站，NICO 以其首创的“弹幕”视频、大量的 ACG 资源以及优秀的 MAD 作品博得了很多年轻人的喜爱，也被御宅族追捧为不可不去的圣地。

所谓的“弹幕”视频，就是在普通视频中加上观看者各种各样的评论，这些评论转换成字幕并在播放时满屏幕地迅速滚动就会形成比较华丽的“弹幕”。这种开发的播片方式和自由创作的 MAD 在本质上有着惊人的类似，两者配合到一起显得格外相映成趣。

尽管 NICONICO 是日本最早也是最专业的 MAD 网站，但近年来由于版权维护方面的法律条款日趋严格，NICO 上的视频数量已经急剧下降，很多专业爱好者也开始逐渐转投其他网站。

闲聊日语

再谈“猜”日语 [常州 徐寅]

上期的闲聊日语栏目说过学会在游戏中“猜”日语，这对于我们中国玩家来说是一个天生的优势，能看懂汉字对我们理解剧情的确有着很大的帮助，但这个优势有时候也是一柄双刃剑，习惯了这种“猜”的办法，对于彻底理解剧情和以后深入学习日语都有着不小的影响，下面就举几个常见的例子。

对于一些常见的名词，大家接触游戏多了，也自然明白他们在汉语与日语中的含义截然不同，如“手纸”、“调子”等，但对于一些动词形容词大家更容易忽略它们在日语中的含义，而想当然地理解成字面的意思，比如说“楽しむ（たのしむ）”这个词，字面看是快乐，愉快的意思，的确，这个词本身和其形容词“楽しい”都有快乐的意思，但在更多的场合，它表示期望，企盼的意思，比如许多动画的结尾都会用上“お楽しみに”这就等于请看下集，下集更精彩之类的意思，“楽しむわ”出现在对话中一般也是“我期待你的表现”的意思，而非“我很高兴”，所以在游戏剧情中遇到时最好把握一下其究竟是哪种含义。

上面说的这个例子属于一词多意的范畴，了解了多种意思也是很好把握的，但还有一类能用汉字表示的词就需要结合日语的习惯用法来把握了。这里再举一个例子“迷惑（めいわく）”，大家看到这个词很容易理解成汉语的迷惑，而事实上真正在日语中表示迷惑的有另外一个动词“迷う（まよう）”，一些初学日语的朋友也会想当然地用“迷惑です”来表示我很迷惑、迷茫，这样反而会让听话人很“迷惑”，因为这里“迷惑”更多地表示麻烦，为难，与“困る”更为接近，听者会反省自己做错了什么让对方困扰了，而不会理解成对方有疑问感到迷惑，“我很迷惑”真正地道的说法是“迷っています”所以在这种场合望文生义会给生活带来很大的误会，对游戏剧情细节的理解上也会带来麻烦。

另外对于一些有日语基础的朋友，能读通句子，却往往不能读懂句子，举一个最简单的例子：“期待させてもらいませんか”和“期待させてもらいますか”这两句一个用了否定结句，另一个则是肯定结句，其他完全一样，大家似乎会觉得这两句意思是相反的，尤其是稍微有一些基础的朋友，会注意到句尾的否定用法，但是很遗憾，这两句话的意思恰恰是一样的：“你可以让我期待一下吗？”第一句类似于汉语中的反问，语气更加强烈，只不过日语中没有“难道”这样明显的反问标示，造成理解句子的困难，这也是需要注意的。

影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜

凉风乍起 繁花似锦

秋季全新美剧收视指南

文 玛娜

九月开始，陆续回归的热门美剧无疑吸引了许多人的注意，《24小时》、《越狱》、《英雄》纷纷袭来，令美剧爱好者们目不暇接，除此之外，还有诸多历经了重重考验而推出的全新剧集，在这其中，总会跃出几匹红到发紫的黑马。

本季的美剧在选材上仍然承接了之前的规则，悬疑、科幻题材作品是关注的重点，翻拍作品、借鉴上季成功经验顺势推出的相同题材也值得追踪，此外就是什么时候都不会或缺的喜剧，想开始追美剧的人，就先来看看本期挑选出的热门新剧收视指南吧。

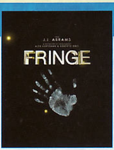


很多读者来信说希望小编可以推荐一些好看的美剧，本期我们就对近期部分新剧做了简单推荐，希望可以对您有所帮助。

黑马的最强角逐者 科幻悬疑剧

危机边缘／迷离档案

原名 Fringe
类型 科幻、悬疑

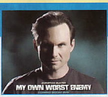


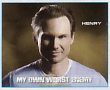
《Lost》制作人制作，《变形金刚》和新版《星际迷航》的编剧编写剧本，《时光旅人》导演导演首集，首集制作费用高达千万美元——如果今年只能追一部科幻悬疑新剧的话，对象毫无疑问就是它了。该剧从公布开始至今一直大打神秘牌，不光推出的五款分别以手掌、苹果核、人影、烟雾、树叶为主题的宣传海报蕴意难明，就连不久前试播的第一集也让人感到疑团重重，可以说是吊足了观众的胃口。剧情主要讲述FBI的年轻女特工奉命加入代号为“Fringe”的秘密部门，与神秘科学家合作调查一系列无法用科学解释的超自然现象的故事，而这一切的序幕由一辆编号为627的国际航班离奇失事拉开。总之，这是一部科幻与悬疑片爱好者不能错过的热门大作。



看点 豪华制作阵容、《X档案》的继承者。

我以我为敌





原名 My Own Worst Enemy
类型 科幻、动作

Henry Spivey是一个普通的中产阶级，他住在郊区，和老婆孩子过着波澜不惊的生活。Edward Albright是一个会说13种语言，跑步时速4分钟/1英里，训练有素武装到牙齿的特工。这两个截然不同的人却拥有一个共同点，那就是共用同一个身体。当这两个人之间的分割界限被慢慢打破，两个人开始接触彼此对方的不同领域，这对两个人来说都是非常危险的。

本剧讲述的就是这样一个人类如何来对抗自己的故事，当我们连自己都不能相信时，又能相信谁呢？

看点 一名特工的双面人生。

超感神探

原名 The Mentalist
类型 悬疑



Patrick Jane是一名经常在媒体上发表各类关于精神疾病和超自然感觉文章的心理专家，并一直担任电视谈话节目的嘉宾，但是，他自己也承认，他所谓的“超自然能力”纯粹是糊弄人的骗局，一切只是因为他的观察力和感知力远比别人更强而已。在成为加利福尼亚调查局专案调查组顾问之后，他的“超感力”更是如鱼得水，虽然他总是特立独行、缺乏纪律感、不肯按规矩办事，却连续破获了多起公众关注度极高的疑难悬案，让很多人连呼“神人”。当然，他的不羁也让同事非常头痛，古板严肃、照本宣科的高级特工Teresa Lisbon就非常讨厌他，并认为他总有一天会威胁到其他人的安全……

虽然同走了悬疑路线，不过该剧与《危机边缘》的路线正巧相反，前者以科学的方式向超自然领域迈进，而本剧则是以超自然来掩盖实质上的科学与推理。

看点 娱乐与推理的趣味性融合。

新瓶装旧酒 翻拍剧

90210



原名 90210
类型 校园、剧情

90210是什么？密码？生日？灵异编码？还是另有其他意味？

不，这可不是什么惊悚片，90210，也就是洛杉矶比佛利山的邮政编码，在这里居住的都是社会名流和好莱坞明星。私人游泳池、名流聚会、豪华会所、超级跑车……还有一切让人眼花缭乱的东西。由于工作的原因，一家人从原来淳朴的小镇来到了这个纸醉金迷的繁华之都，他们将会怎样融入这里呢……？

在《绯闻女孩》的成功让CW电视台尝到了甜头后，CW又以90年代的青春剧《飞跃比佛利》(Beverly Hills，90210)为原形，拍摄了这样一部以有钱的青少年们为主角的青春剧，在这里我们可以看到青春校园剧中的一切要素：豪宅香车、美女靓衫，当然，还有一群好友间不停重新洗牌的爱情故事。

看点 俊男美女、时尚奢华，有了这些还需要什么？

最后一刻／第十一小时



原名 Eleventh Hour
类型 科幻

2007年，诡异的科学危机和自然异常越来越频繁，因此而产生的悬案堆积如山，FBI不得不指派一名特别科学顾问Jacob Hood来调查此事，他的责任就是调查危害全人类的神秘科学事件，阻止科学被滥用，换言之，他就是阻止悲剧发生的最后一道防线，而年轻美貌、火辣性感的女特工则奉命帮助Hood开展工作，他们之间的关系既微妙，又怪异，还时不时会有点小摩擦……该剧改编自非常成功的英国同名剧集，剧中对处于科学边缘的事情做出的各种调查让人印象深刻。

看点 性感动人的美女特工大秀身材、神秘科学展览会。

火星生活／异度人生

原名 Life On Mars
类型 科幻、悬疑



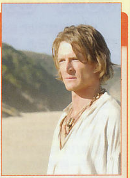
又是一部改编自英剧的人气连续剧，它讲述了警探Sam Tyler在调查一起连环杀人案期间，被一辆飞速驶来的汽车撞倒在地，当他醒来的时候，发现自己居然身处1972年，而自己的身分仍然是一名警探……该剧的剧情几乎完全与英国原版相同，究竟能否超越之前的版本，就要看它的造化了。

看点 穿越时空去探案。

鲁宾孙漂流记

原名 Crusoe
类型 历史、剧情、动作





虽然本剧根据大名鼎鼎的小说《鲁宾孙飘流记》改编，但是它并不是一个老调重弹的故事，而是融入了更多现代元素，重点在于描述最近非常流行的“荒岛求生”这个题材，它将是一部描述生存的动作剧，并带有一些喜剧元素，让人体验到熟悉的名著带来的不同感觉。

该剧由享誉欧洲的英国顶级电视制作公司Power负责拍摄，这也是45年来，美国的主流电视剧首次由英国电视公司制作。据称，首批预定的13集投资为3500万美元。

看点 融合了《荒岛余生》和《幸存者游戏》的所有特点。

一定有一部对你的胃口 喜剧

请勿打扰

原名 Do Not Disturb
类型 喜剧



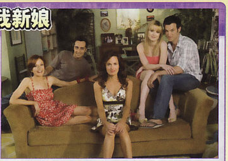
该剧是一部讲述酒店里发生的各种有趣故事的情景喜剧，这家名为"The Inn"的酒店是《时代》杂志评选的纽约十佳居住地之一，它有豪华的装潢、时尚的员工、无可挑剔的服务、非富即贵的住客，但在这辉煌表面的背后，却是工作在楼上的接待人员和工作在楼下的后勤人员之间的相互角力。

作为一部情景喜剧，该剧已经铺设下了不少吸引人的噱头：自大傲慢的白人男性VS.精力旺盛的黑人女性、总是处于半饥饿状态的前模特服务员、体重高达200斤却渴望着成为流行歌星的接线员……在这群拥有诸多矛盾的员工身上，相信会让我们找到很多值得一笑的地方。

看点 工作人员的明争暗斗+大牌客人。

前男友们/谁是我新娘

原名 The Ex List 类型 喜剧



30出头的女主人公Bella虽然有着成功的事业，却至今单身。在连妹妹都要和相恋多年的男友结婚之前，Bella鬼使神差地去对自己的爱情命运进行了一次占卜，而她得到的结果是：她未来的丈夫就在自己曾经交往过的前男友里，而且，如果在接下来的一年中她找不出这个人是谁，她将永远单身，所以，现在Bella必须好好回顾自己的情感历程，将过去的一切重新再来一次。可以预见，Bella与前男友们的见面与再次分手将会是最有趣的地方，本剧的题材和《老爸和老妈的罗曼史》有一些共同之处，不过这个发挥余地极大的题材究竟能否赢来一片叫好，还得看剧本的编排。

看点 了解女性的爱情心理，旁观一次又一次尴尬的复合与分手。

加里离婚记

原名 Project Gary 类型 喜剧



Gary，一位还算是有魅力的油漆承包商，经过15年之久的糟糕婚姻之后，他终于和拥有超强控制欲的妻子得以协议离婚。离婚后，Gary终于认识了一名单身母亲，并打算展开自己全新的生活，但是，仍要和前妻共同抚养两个孩子的他真的能抛弃之前失败的婚姻，找到属于自己的幸福吗？

在最近播出的新美剧中，该剧可以说是最被看好的喜剧类剧集之一，参演的演员大多为非常擅长调动观众情绪的喜剧高手，至于剧情本身也有不少可以发挥的地方，不过具体素质如何，还要看播出后的表现。

看点 中年危机与复杂感情关系混合而成的大杂烩。

拜见岳父岳母/女婿要进门

原名 Worst Week 类型 喜剧



Sam和他的女友就快要生活在一起了，但是在那之前，他们还要先将婚礼就要举行、孩子就要出生的"可怕"消息报告给女友一贯保守的父母。女友的父亲是一个古板严肃的法官，他将自己的女儿视为掌上明珠而过分地保护了起来，面对着这样的压力，Sam总是感到提心吊胆，紧张使他在拜见未来岳父的时候不断做出各种愚蠢而倒霉的事情，也使女友的父亲更加(不得不)抗拒他的出现。这是一部疯狂搞笑大过描写亲情的喜剧剧集，Sam总会变着各种花样做出一些让人喷饭，甚至于低级趣味的蠢事来刺激眼球，像是差点把岳父母的房子烧掉一半、在装着鹅肉的盘子里撒尿等等……如果你对这些多少有些欺负人的搞笑方式并不反感的话，它或许是一个不错的选择。

看点 单纯直接的搞笑。

其他关注

调教浪荡富家女

原名 Privileged 类型 青春、剧情



拥有耶鲁大学文凭但却始终不得志的Megan得到了一位化妆品女大亨Laurel的赏识，得到了一份家庭教师的工作：帮助Laurel管教野性难驯的双胞胎孙女，从此之后，与Megan之前人生完全不同的生活开始了。华丽的私人套房、漂亮的敞篷跑车、挑不完的高档时装、手艺超群的私人厨师，当然，还有两个难以调教的富豪千金女。但是，在这样复杂的高级社区中一切又岂是那么容易改变？Megan迈进了这一池浑水之中，她会让浑水变清还是自己也被染成黑色？只有时间才能告诉我们。

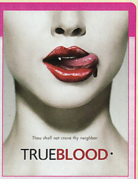


作为CW电视台和《90210》同时推出的"绯闻女孩"系"剧集，该剧走的也是以富豪生活为卖点的路线，自然少不了繁花似锦的场面与数量惊人的帅哥靓女，对此类剧集有兴趣的话就不要错过了。

看点 调教富家女噱头十足。

真爱如血

原名 True Blood
类型 奇幻、剧情



在不久的未来，人造血的出现让吸血鬼得以与人类和平共处，在路易斯安纳州的小镇中就居住着一群与人类和平相处的吸血鬼，他们靠吸食人造血为生，这种血被俗称为"真血"。女主角Sookie Stackhouse是一个会读心术的酒吧女招待，一天下午，当她正在打扫卫生的时候，一个英俊的吸血鬼突然出现了……本剧改编自人气小说《南方吸血鬼》，原作将超自然的世界描写得非常真实生动，和老套的吸血鬼故事有很大的区别，不过本剧曾经播出过的第一集试播版评价一般，希望在正式播放时可以让人眼前一亮。



看点 本季惟一的吸血鬼题材新剧，而且演员都很美形。

电影前线 MOVIE ZONE

本栏目内容与光盘联动

《哈利·波特与混血王子》

Harry Potter and the Half Blood Prince

类型 奇幻、剧情 上映日期 2008年11月21日(北美)



哈利波特在魔法学校的第六个学期开始了，斯内普终于如愿以偿地当上了"黑魔法防御课"的教授，邓布利多也开始为哈利单独授课，伏地魔的神秘身世渐渐揭晓，除此之外，哈利与金妮、罗恩与赫敏同时在作者的笔下陷入了麻烦的三角恋中……不管什么时候，《哈利·波特》永远充满了各种可能与未来。2008年最不可错过的电影之一就要来了，还等什么呢？

《地球》 Earth



上映日期 2009年4月22日(美国)

类型 纪录

在世界地球日的这一天，迪士尼公司宣布成立了新的品牌"迪士尼自然频道"，这个新成立的品牌以制作高品质的自然电影纪录片为方向，向人们宣传环保的理念，而本作就是它打响的头炮。本作将以惊人的影像带给我们一次史无前例的环球自然之旅，让每一个人看到前所未见的自然世界，为大自然的庄严和伟大而折服。

《速度与激情4》 Fast and Furious

类型 动作 上映日期 2009年6月5日(美国)



文迪塞尔和保罗沃克终于回来了，曾经看过第一作的观众一定已经为这一刻期待了很久。本次的故事在剧情上很好地贯穿了前几部电影所留下的线索，讲述由沃克扮演的布莱恩和文迪塞尔扮演的多米尼克结盟，帮助警方去对抗一个海洛因贩毒者的经过，当然，他们的行动又是靠让人肾上腺素上升的飙车来进行的。



ENTER THE GAME

多边共享区

ENTER THE GAME

前段时间从朋友那里借的《地狱男爵2》让火云再次见识到了如今电影中超凡的想像力和惊人的特效，这样的题材不拿来做成游戏实在是太可惜了。《MHP2》已经发售有大半年的时间了，可官方依然在不断地举办活动为游戏造势来保持玩家的热情，可见这个系列能够如此成功，与官方一直以来不余遗力地宣传有着很大的关系。这次的多边共享中晴天就将带领各位去见识一下该游戏的主题餐厅是什么样子，国内玩家领略不到餐厅中的美味没有关系，咱们过过眼瘾也算是解馋了吧。

美梦成真 现实中的猎人大餐

晴天提供

继“《怪物猎人》系列”带红PSP后，这股热潮又开始逆袭“餐饮业”，让日本著名的餐饮连锁店“Pasela”（パセラ）成为了玩家与食客的下一个目标。根据Capcom和餐厅的合作计划，在8月14日～8月31日的活动期间，餐厅将店堂布置成与游戏风格十分接近的原始丛林，而专为“怪物猎人玩家”量身定做的“猎人大餐”也会限量供应，现在就让我们一起来看看活动现场的盛况，当然不想又留下怨念的读者也可以选择跳过以下的内容（为什么我要说又……）。

Part 1 活动现场目击



▲在我们到达前看来已经有不少食客慕名而来，注意观察一下周围的景象，这不就是新增的“树海”吗？



▲坐定后看看菜单，熟悉的猫厨师跃入了我们的视线，由于“猎人大餐”的食品种类是固定的，只要在点菜单上勾选自己喜欢的食物交给服务员就可以了。



◀连电源插座都有，果然够专业，等上餐的时间正好可以联机一把。

Part 2 主食登场



◀第一道菜是大家再熟悉不过的“烤肉”，可能是镜头的关系，看起来貌似块头不小，入口即化的口感真是让人垂涎三尺。



▲咦？这不是游戏中的热饮吗？连上菜的方式都如此特别，搞得好像化学实验一样，味道应该也不赖吧？



▲接下来是著名的“猫猫饭团”，据说分量是游戏中的4倍（足足400g），没有一定食量的玩家还是和朋友分着吃比较好。



◀不要怀疑你的眼睛，这就是本次活动中最具震撼力“猫猫蛋糕”，如果你没有过品尝它就等于没有吃过“猎人大餐”，赶快切开看看里面有什么玄机。

Part 3 诱人的饮品



▲有没有胆量尝试一下“怪物的体液”，虽然看上去比较恶心，但其实是橘子味的调酒。



▶这杯“凯龙的热线”据说卖相很不错，点燃上方的“仙女棒”后总能让人联想到凯龙喷射的“灼热光线”。

Part 4 饭后余兴节目

▶“猎人众”的圣物又要降临了，有没有买几样带回家的冲动？这些可都是活动现场才能买到的特制周边商品。





▲用完餐后不要急着离开，为了证明你已经品尝过“猎人大餐”，服务员会根据用餐的人数附送特别的印章，一共有六款可供选择哦。



▲除了玩的，看的，当然也有吃的，包装可爱的零食让人完全没有任何抵抗力（怨念ING）。

吃豆人袖扣

多边形提供

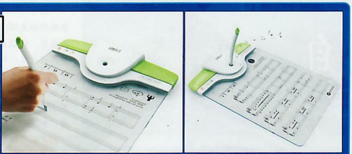
一般来说，看一款衬衣是否高档，要看它是否采用的是袖扣设计。由于男性并不像女性有许多珠宝饰品可以装扮，因此袖扣就成为男性少数可以搭配的配件之一，而收集袖扣也成为一种时尚的收藏，不知道我们读者里面有没有谁有收集袖扣的嗜好？袖扣的造型、图案众多，个人也看过一些，不过这款由Sarah Lynne Design手工打造的铝质袖扣，很是吸引个人的眼光，因为《吃豆人》游戏的图案，让我回到那个小男孩抢着玩掌上游戏机的年代。可惜我没有用袖扣的衬衣，不然会考虑收一组吧。



像肖邦一样随心所欲地谱曲

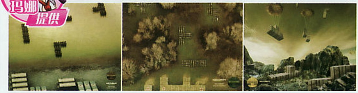
炎骑士 提供

对于许多玩家，特别是喜欢角色扮演类游戏的玩家来说，真正开始熟悉和了解音乐家肖邦是从《信赖铃音 肖邦之梦》开始的。如果你对肖邦的生平有所了解，那么就应该知道这位伟大的音乐家从小便拥有极高的谱曲天赋。那么，是否可以让普通的音乐爱好者也能够像肖邦一样随心所欲地谱曲呢？答案当然是肯定的。现在向大家介绍的这个发明便是专门为那些渴望按照自己意愿进行谱曲的音乐爱好者提供的，这就是名为“博乐”的谱曲器。博乐的使用方法非常简单，首先利用谱曲器上的专用录音笔将自己哼唱出来的旋律记录下来，然后将录音笔插到数据板上的对应连接孔中，接下来谱曲器便会根据哼唱的旋律自动谱曲，并将曲谱显示在数据板上，谱曲者最后所要做的就是考虑是否将这份曲谱寄给唱片公司。



征兵还是征游戏高手？

玛娜 提供



据说如今已经有很多军校将射击游戏和部分体育游戏当作一种训练方式了，所以，可能下面这则奇怪的征兵广告的诞生多少也和游戏化训练有一定的关系吧。

相信第一眼看到这则广告的读者应该和玛娜一样一时摸不着头脑——不是说征兵吗，难道征的是俄罗斯方块联机兵？其实这则广告中征集的对象是军官，而它的意思是“你可以像玩《俄罗斯方块》一样随便折腾你的手下”，听起来非常具有诱惑力。而且，这则广告比起SONY历年来给PS系主机制作的晦涩难懂的广告要强多了，不光有创意，更重要的是很有亲切感。

利用废旧显示器也能玩街机

阳光成员 Daniel 提供

可能很多玩家身边都有废旧的CRT显示器吧，扔掉会有点可惜，毕竟它还能用，不扔掉又觉得实在太占空间，确实是一件比较头疼的事。不过估计大家可能还不知道废旧显示器的另外一个功能，那就是玩街机。

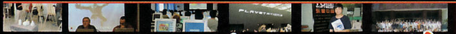
其实目前大部分的基板都是支持VGA输出的，就连一些我们普通玩家就能承受得起的一些较早的廉价基板也同样可以。所以我们需要做的就只是准备好必要的配件，然后动一下手将显示器和基板连接起来就可以了。是不是觉得很简单呢？你也可以去试一下哦！



▶用旧显示器玩街机既能物尽其用，又节省了资源，何乐而不为？



◀把显示器竖置着来玩一些纵版射击游戏是最合适不过的了。



学游戏拿高薪！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十七期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1. 上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2. 上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。



详情请登陆：www.cia-china.com

成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



胜负师：自由谈每隔一段时期就会有那么一两篇相对比较另类或怪异的文章出现，这一个周期轮到的是OID SAW的作品《创世纪》。文章有点像微型小说，或者说是个现代寓言，总之YY得还有些味道，就让更多的读者来品评一下吧。“山路交通工具恐惧症”患者左子乱同学以自己的亲身经历，讲述了一种较有普遍意义的游戏观，也许你在现实中害怕的某种事物正是你所钟情游戏中的重要元素。至于动作游戏爱好者“奶茶121”这一次又将手伸向了不久后便会发售的《天诛4》，在Wii平台上推出系列最新作的决定是否正确，一起来看看他的观点。还是那句话，把思路放宽一点，笔头勤快一点，自由谈的门槛很容易便能跨过，这里是玩家分享与展示的舞台。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

创世纪

文 OID SAW



相传在很久以前，地球的天地一片混沌。世间还没有开始拥有年份的记录。这时，有一个叫做上帝的小伙子因为所在星球就业压力背井离乡来到了这里。面对这么一片未开拓的地域，他思索再三，决定把这里变成适合自己居住的乐园。

他把混沌分成两半，为了便于办公，把上面的一面涂上了一定时间会发亮的荧光漆，成了白天会亮，晚上就灭的天。又在下面做出不同的角度，方便安置办公桌和就寝。这在后来被人们称为地。

然后他想：这样死寂的世界，我可不愿意静静地发呆，我得做点什么来创收，好让我有朝一日衣锦还乡，娶个心爱的姑娘。上帝苦苦思索，最后，他想到了他随身携带的笔记本电脑。这可不是一台普通的笔记本电脑，它不需要插座充电就能保证电力，并且里面的系统可以通过操作者的思想自己制作程序。

上帝坐在电脑前，两只强壮的大手飞快地在键盘上敲打起来。他在几分钟前想到了一个非常好的主意，现在他要把它变成现实。

他花了7天的时间，终于制作出了一套开发工具，打算凭借制作发行一款会风靡全世界的游戏得到自己想要得到的一切。凭着自己对多年前玩过玩具的印象，他做出了一些凶猛的爬行动物，他称它们为恐龙。上帝本身是一个格斗游戏玩家，最受不了没有对抗和斗争的世界。为此，他在为恐龙植入人工智能时有意更改了它们的外形和属性。把一些做得攻击力很高，有一些则速度很快。最后又经过了短暂的除BUG阶段，这个被他以所在地命名的叫做《地球》的游戏在发行公司朋友的帮助下悄然出现在故乡的各个连锁超市和商店里，一夜之间就卖出了200万套！上帝也借此腰缠万贯地回到了故乡，娶妻生子。

此后，上帝平静地过了很多年。直到钱包“减肥”成功，他才迫不得已再次出山设计游戏。



上帝所在的星球是一个视流行如生命的世界，落伍的人几乎会被判死刑。就在这些年里，开发用的光驱已经更新换代成蓝光，因此上帝也为自己的电脑升了级。他本来打算继续设计以恐龙为主角的加强版《地球》的，但上帝上网做了调查，发现大家更期待《地球2》，但却对恐龙腻味了。如何才能在新的游戏中不使用恐龙做主角而又能自圆其说呢？要知道，玩家们不见得会欣然接受新的角色稀里糊涂接管了地球。为这事，上帝真是急破了头。

最终上天没有辜负他，上帝在阅读一篇游戏剧情小说的时候，想到了可以从剧本开始将故事慢慢推动，以说故事的方式给恐龙一个合理退出舞台的理由。经过多次尝试，他想到了可以通过天体撞击这一突发灾害让地球的气温降低。植物随着温度慢慢枯死了，草食恐龙没有了食物优先灭绝。同时也导致肉食类恐龙的食物短缺，最后地球上的生物几乎都死亡了。随后，时间的飞逝逐渐使得这一情况转变。在数万年太阳的照射下，地球重新解冻。很多水生生物爬上陆地获得了进化，草木也重新长了出来，动物们渐渐增多了。“只要故事进展到这里，我就可以通过制作各种不同的动物，让大家自由选出一方来成为地球的主宰了。”想到这里，上帝越来越兴奋，禁不住自言自语起来。也不知是不是这股热情影响了他。随后从重新制作建模到游戏完成，他只花了两个月的时间。这在当时一款小品级游戏都要半年才能完工的时代堪称打破记录的速度。随后，游戏又一次获得了热卖，而且销量比前作还要多。这次，上帝当真是做梦都会笑了。

他带着家人度假去了，为了不耽误工作，走的时候他带上了电脑。一个月后，他上网打开自己的博客，在上面发表了“你在《地球2》中任命谁当了统治者？”的话题。在经过网友们7天的热烈讨论后，一份调查表出来了。大部分人都不约而同选择了猴子。上帝问了一句“为什么你们要选猴子呢？”结果却让他大跌眼镜。“因为猴子长得比较接近我们人类，所以我选择猴子。”

其实，在设计的时候，上帝为了让所有的生物都有被大家任命为统治者的权利，就参照了摄像头里自己的样子为他们都设计了进化成人类的程序。不论你选择让谁来成为地球的统治者，最后它们都会进化成人类。可惜，上帝偏偏忘了将这一点在游戏中做一个说明告诉大家。结果大家都为了在游戏中能够出现和自己一模一样的人而选了长得最相近的猿类。为此，上帝熬夜赶制了一篇博文，呼吁大家多多尝试别的生物。可惜是为时已晚，人们已经把猴子进化成了人。在游戏中要想把角色进化成人要花去大量的游戏时间，没有人愿意从头再玩，所以几乎都清一色地不予理睬，继续培养着已经进化的人类。

上帝为此感到不安，单一的选择很可能让大家更快地玩腻这款游戏，不仅对游戏的寿命影响很大，也会浪费制作者的一番心血。于是，上帝决定做一个追加代码，使用的生物将得到一项可以打破平衡的能力——智慧。编写这个代码又消耗了上帝3天的时间。但他顾不得休息，一直坚持着把代码上传才能睡觉。

然而事实让上帝失望了。虽然他为这个代码加密，让它只能够运用在人类以外的生物之中。但“道高一尺魔高一丈”，在这个充斥盗版的星

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

球，会破解的高人层出不穷。其中一位《地球2》的饭丝成功破解了上帝的密码，把新的智慧作为补丁发放给需要的网友下载。只一个星期，《地球2》的平衡就彻底不复存在。人类成了地球上的霸主，靠着智慧发明了汽车、火车等一系列交通工具，靠着强大的改造自然能力建立了城市，经营起房地产，成立了杂志社。现在，虽然《地球2》空前火热，上任何一个网站都能找到人气非常高的论坛，缔造者上帝的名字也已经响彻世界，但上帝一点也不觉得高兴。身为一个商人，他是成功的；但作为一个游戏设计者，他制作了一款从一开始就不平等的游戏。他知道，一旦在游戏中最重要的平衡被打破，这种只能促进一个族群发展的方向必然导致这个种族私欲无限扩大。他们会消灭所有比自己弱小的种族，甚至包括自己的血亲。上帝目前已经不缺钱，他只想找回他自己。所以，他背起旅行箱，和家人一起回到了真正的地球。他希望能够凭借自己的双手，在现实中这个荒芜的地方建立起自己希望的家园。这，才是他所盼望的人生游戏，可以由自己主宰的游戏。

《地球2》发售3年以后，游戏中人类发展到了尽头。失业、迷茫和暴力冲突越来越多，其他的种族也已经被他们消灭干净。人类终于搬起石头砸了自己的脚。很多人看到了游戏真正的结局，那是屏幕上久久显示的GAME OVER……



游戏之内，恐惧之外

文 左子乱

我觉得我有交通工具恐惧症，不，精确地描述我恐惧的对象应该说是"在狭窄山道中乘坐的各类交通工具"。虽然这样说似乎有夸张过度之嫌，但这种恐惧还是会在我的日常生活中产生一些影响。比如说，每次我都会觉得《头文字D》里的午夜山间飙车是一种不可理喻的行为，对于连在山间小道骑单车都会心惊肉跳一番的我而言，有勇气在凌晨四点连鬼都不见半个的秋名山道上独自开车送豆腐的拓海同学简直是个外星人般的存在，反正就算是借我一个奎托斯的胆子我也没勇气办到。

按照《寂静岭》的说法，人在成年时的行为与心理的特征源于童年时不经意的经历，简而言之，就是心理阴影的影响。如果非要给我的这种恐惧症套上一个所谓"心理阴影"的华丽外壳来掩饰我的胆怯的话，那么我想事情应该追溯到小时候我两次在我老家的经历。

我的老家是一个四面环山的小山村，风景如画，民风淳朴，情调悠远，简直就是桃花源再世，可是打小我就不愿回老家，这个不能怪我忘祖背宗，主要原因是我怕坐车。前往老家的山路又险又长，盘山的弯道又狭窄又崎岖，大多都是一面是山壁另一面就是深渊的险道，而护栏又是几块木板而已。每一次好几个小时的车程都坐得让人刺激无比，过后好几天全身都不舒服。有人在我面前提秋名的五连发夹弯惊险刺激简直是飙车圣地时，我都会斥之以鼻，心想啥时候"D计划"到我老家过来让他们见识一下什么才算是真正的山路，看看在我老家的十七八连发夹弯里AE86要怎样用漂亮的甩尾超越对手。

造成我对山路乘车感到畏惧的两次经历都是在老家那样的盘山路上发生的。一次是小时候从老家回来的时候，早上六七点，我爸载着全家人在山路上行驶，车开到一半，山路间突然弥漫起晨雾。雾很浓，乳白色的雾笼罩青翠山峦的景色是很美不错，不过直接后果是我们的可视距离不超过五米。在一边是悬崖的陡峭山路上，这样的美景几乎是致命的。所以车子只能小心翼翼地贴着山壁一侧龟速前进，那一次行车带来的心惊胆颤想必就是我对山路乘车的恐惧源头之一吧。

另一次是在老家里要去邻村拜访亲戚时，因为要下山，所以有一个表兄弟用摩托车载我去。那一次的经历时至今日想起来都觉得惊心动魄。山路是盘旋而下的，土路坡大而崎岖，可是那位兄弟似乎忘了后面还坐着个人似的，全速狂飙而下！车速之快，使我在每个急转弯之处都有一种要被甩出去的感觉，而且那条路居然还没有护栏！车行过程中，我有时会强睁开被迎面强风吹打的眼，扭头看身旁疾速后退的风景，山路下面两边还能遥见漂亮整齐的梯田，我忙抓紧车子，生怕在下一转弯处被甩出去化为天边的星星或是坠到山下变成农肥。那一次的狂飙后回来，我就再也没坐过摩托车，就算是如哈雷摩托般酷炫的车子，也丝毫不能引起我的兴趣。

好吧，我承认我是胆小，但我的确对山路乘车有种不可消除的畏惧，我害怕那种在别的一些人眼中为无上快感的飙车乐趣，风驰电掣的速度感只会让我晕眩，我恐惧黑夜中引擎野兽般的咆哮，那跑车甩尾时停留在视网膜上0.1秒的车灯残像的轨迹会让我肾上腺素分泌到我无法接受的地步，是的，我是如此畏惧在山路上乘车的感受。

……

不过，以上的一切，仅限于现实。

在游戏的世界里，这样的恐惧会在绝对的速度激情中被一扫而空。也许是出于对现实生活的补偿心理，我疯狂地热爱赛车游戏，尤其是那些在深夜的弯道中火爆竞速的赛车游戏，它们带给我现实中永远无法给予的体验。不必害怕下一个弯道可能出现迎面而来的反向车辆，不必恐惧偏离跑道可能坠向无底深渊的情景，不必担忧在追求速度极限时车与车、车与壁间可能造成的刮擦破损……你所需的，只是体验纯粹的速度，而不必担心所有的一切！

我热爱赛车游戏，在这个世界里，我不会有任何的恐惧症。我可以在《山脊赛车》里欣赏氮气加速后车两侧如梦幻般的速度线，可以在《湾岸 午夜俱乐部》或《头文字D》里看到青春在午夜斗车中碰撞产生的眩目火花，《极品飞车》里城市霓虹灯耀在车盖上的流光溢彩让我沉醉，而《世界街头赛车》和《GT赛车》的真实感又使我有种前所未有的坚定自信。

我想，我的这种热爱源于现实生活里我的不可抗拒的恐惧，这或许也是一种喜欢游戏的理由。

所以说，游戏是一个好东西，它使你不需要面对现实里的尴尬与畏惧，在游戏中，你可以发现战胜自我的勇气，每一个人在游戏里都能找到现实里遗失的某一些部分。

就好像现实生活中压力大节奏快的人可能会喜欢《牧场物语》找寻自己不曾拥有的闲适放松的世外天堂，生活平淡无趣的人会在《极限运动》中体验现实里没有过的刺激感受——游戏就像一面镜子，能让你看到自己另一面的渴望。

在虚拟的天地里，所有的恐惧都会被克服，你能够看到自己身上潜藏已久的自信。这也许就是我们之所以离不开游戏的一个理由，而下一刻，我们所要做的，是将这自信体现在现实的舞台里。

我想我可能很长时间都摆脱不了所谓的"山路交通工具恐惧症"，但这并不要紧，因为我一样可以在游戏中感受速度带给我的乐趣与激情。





革命的《天诛4》

在X360火爆动作大戏《忍者龙剑传II》上市后，另一个同为忍者题材的名作"《天诛》系列"也公布了将推出最新作品的消息。只是新作的登陆平台令不少人有些意外。因为前几作一直都在核心玩家扎堆的PS和Xbox系主机上推出，最近的一作也在X360上以实验性作品的形式推出。正当玩家们YY着正统的"天诛肆"能带来怎样的震撼时，Acquire便用在6月23日召开的新作发表会粉碎了玩家的所有幻想，伴随着活动舞台从地面下升起，制作人远藤琢磨高调宣布了"立体忍者活剧"的"《天诛》系列"登陆Wii的消息。并且用了代表延续的编号"4"！这不仅令熟悉了系列操作并坚信其会沿袭传统路线的老玩家错愕不已，也令因《天诛 千乱》的画面进步而对正统续作无限期待的"天诛饭"们深感失望。而笔者就是这些被"俯卧撑"了的粉丝中的一员。《天诛》的体感之路无疑就像电影《巢之城》中所演的那样，暗礁重重，机关密布，前进则可能到达秀吉的寝室，退则面对无数追兵。成则一荣俱荣，萌及《天诛5》、《天诛6》，败则一损俱损，想借助Wii的高人气走独占道路将不可行，且对整个系列造成伤害。

思前想后，《天诛4》出在Wii上原因无非有三——

1.Wii普及率最高：如果抛却与微软、索尼的定位之争，Wii已当之无愧地坐稳了家用机硬件老大的位置，尤其在日本拥有着对高清军团的绝对优势。而略显小众的名作《天诛》出在普及量最大的平台上，无疑是最保险的；

2.开发成本最低廉：尽管360开发相对容易，而PS3在日本的普及率有着对X360的较大优势，但高清游戏的开发成本居高不下的情况仍然没有改变。相较之下，有着上世代丰富开发经验的制作团队，在接近上世代硬件架构的Wii上开发无疑更加轻车熟路，低廉的开发成本和熟悉的开发环境，应该也是《天诛4》登陆Wii的重要原因；

3.系列最好的革新契机：经历了《天诛参》、《红》、《回归之章》、《忍大全》、《天诛DS》和《千乱》之后，发行商Activision也看到了系列面临的发展瓶颈。于是将开发权易出，重新交给了《天诛》的生父Acquire。"《天诛》系列"游戏方式陈旧令玩家热情减退销量下滑，给发行商的腰包带来了压力，借助原班人马为系列开拓出一条新路是比较切实可行的方案。于是即将和"玻璃渣"合并成为全球第一大发行商的Activision及早还珠于Acquire也不失为明智之举。此举想必能够激发Acquire的革新热情，如能一举成功，今后则可以沿袭这条新路再捞几代银子。不过忧念也如期而至，首先是对玩家群体就有了界定。先不说从前几作才开始接触《天诛》的玩家会不会买账，更不要说那些已经购入高清主机又喜爱《天诛》的传统玩家，是否会因为《天诛4》而购入Wii。在拥有体感操作的Wii上推出《天诛4》不能说是完全保险的，笔者认为这次用"4"代替了传统的"肆"也恰恰说明了制作方的谨慎与保留。

那么，《天诛4》的体感之路实际效果如何呢？从试玩操作影像来看还是比较出众的，有几处体现了与"革命"主机相匹配的革命之处——

第一，操作的革命

这年头登陆Wii的第三方作品少不了用这个当噱头，但用得好的少之又少。首发时名声大噪的《赤钢铁》也因为了体感而体感成了半颗雷，销量不错大部分是沾了首发的光。但《天诛4》的体感运用却仍然令不少人眼前一亮，在实机操作中，右手柄破天荒地变成了操作力丸移动，左挥为向左DASH，右挥为向右DASH，下压为向后DASH，上挥则为跳起。另外受潮流影响，多处出现了即时按键的QTE提示，借此实现了一些特定动作，不必再像《回归之章》和《红》里那样只有通过特定按键的组合才能使出诸如背尸体等动作。目前出现的特定动作只需要按一个键即可实现，这无疑大大简化了操作，对初接触该系列的玩家来说可谓相当贴心。由此可见Acquire为适应蓝海市场群体而做出的改变。



第二，视角的革命

由于Wii机能的限制，所以制作组将更大的精力放在了临场感的渲染上，运用了时下流行的越肩视角。虽然是沿袭了《生化4》、《战争机器》的套路，但对一款忍者游戏来说，还是很具革命性的。也许是拜同样为潜入游戏翘楚的《MGS4》采用越肩视角的成功先例所激励，《天诛》也毫不犹疑地发挥了"拿来主义"，创造了第一款运用越肩视角来阐述时代剧故事的古装游戏。更值得注意的是：《MGS4》的越肩视角并非贯穿于整个游戏流程，而《天诛4》的越肩视点则是基本不变的。也就是说玩家将始终处于一个全程越肩的视点上对周边情况进行观察。不仅是为玩家提供了一个全新的体验角度，也势必会对整个系统施加影响。在前作的背后视点下，即便玩家被多人围攻也能立刻掌握侧、后、上方的敌人动向，战斗效率很高。加之光玉、烟玉等道具可供运用，玩家能够轻易地脱身。但采用越肩视角后，视野范围大幅缩小为前方180度，再想来个"全忍者大乱斗"将变得十分困难。换言之，越肩视角在大大提高玩家临场感的同时也会大大增加玩家被发现后的代价。笔者写到这里不禁在想：是不是制作组就是想加大隐秘行动的分量呢？因为由视频可以看出，游戏大大强化了对忍杀前隐秘行动的细节刻绘和侦察手段。而作为原先精髓的，要求掌握即时按键时机的完美忍杀则简化成了有明显提示而不要求准确掌握时机的一记简单考验反应能力的体感QTE。通过这种简化能看出，4代将更强调隐秘潜入的过程，而不再追求忍杀一瞬间的操作精度。这样在增加临场感的同时简化了忍杀的操作，对忍者题材游戏感兴趣却不擅长操作的玩家，也可以完美感受忍者游戏的乐趣了。



第三，气氛的革命

视角的革命与操作的革命共同推动了游戏气氛的革命。在4代中，玩家将挥舞着手柄完成超酷的忍杀动作，也将追随着力丸的背影目睹他完成自己的使命。这一代的制作理念强化了体感，让玩家变得更为主动，重视潜入与环境互动，再加上越肩视角带来的临场感，使4代在气氛营造上有了质的飞跃。当电视画面上的镜头追踪着力丸的后背，眼前的一切仿佛就是玩家自己在亲身经历。吹灭灯后漫天飘舞的漆黑羽毛，百鬼眼时远处光束照射下武士的鬼魅身影，贴近暗处时立刻会附染到身上的黑色阴霾，都将忍者执行特殊任务时的诡谲气氛烘托到极致！

今年是个数字"4"大放异彩的年头，继《使命召唤4》、《鬼泣4》、《GTA4》、《MGS4》大红大紫后，让我们也祝愿立体忍者活剧《天诛4》能在新时期再现名作的风采！《天诛》的体感之路究竟前景若何，一切尽在10月23日揭晓！

文 奶茶121

编辑部落

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

UCG BLOG beta 1.1

本期博客



晴天

游戏之外 生活之中

晴天 发表于 2008.9A(总第209期)

· 写在前面 ·

FOREWORD

奥运会结束后，晴天的生活又回归到了“正常模式”，虽然主要的工作仍然是围着各种各样的游戏资讯打转，但是奥运会期间大家追着比赛看，一起为中国队呐喊助威的场面却总让自己难以忘怀。其实这正是玩家间的另一种聚会，我们所需要的只是一个“合适”的理由暂时跳脱游戏，去交流游戏之外的快乐并乐在其中。今天的博客晴天就和大家分享一下“游戏”以外的生活杂谈，如果你经常会不由自主地冒出“无聊”的念头，换一种生活方式说不定就能发现最好的解药哦。

聆听的感动

在空闲的时候，如果什么都不想做，排遣寂寞的最好方法无疑于戴上耳机，陶醉于只属于个人的音乐世界当中，而和大多数热爱日式游戏的玩家一样，晴天喜欢的也是相对柔和与悠扬的歌曲，从最初的“三大同人歌姬”到现在极力推崇的“Suara”，她们所推出的单曲在任何时候聆听都能给人不一样的感觉，以至于当她们担任某些游戏新作的主题曲演唱工作时，自己都会给予更多的关注，履行作为一名粉丝应尽的义务。当然最近让晴天最开心还是在音乐栏目上和广大读者的互动，虽然每个人的品位不同，但大家都总是不遗余力地将自己喜欢的音乐推荐给晴天，无论它们是否都与游戏有关，那些不曾接触过的旋律总能将自己带入另一个世界，而也正是这种无需过多语言的交流让大家更直接地表达出了自己的想法，如果年末时需要制作音乐大特企的话，这些珍贵的资料相信都能派上用场了(^_^)。

身边的快乐

自己从来都不避讳是一个很容易被人影响的人，虽然在某些读者看来会缺乏一点点个性，但是无论是游戏还是工作，所能得到的快乐其实更多来自于身边的人，尝试着融入别人的世界并不代表失去了自己的个性，借此发现自己的另一面也能在今后的生活中受益匪浅(现在还清楚记得来到编辑部后和大家看的第一部电影是《达芬奇密码》，接手的第一个攻略是《天诛DS 暗影》，是不是和晴天现在在杂志上表现出的喜好大相径庭呢?)。相对的，如果自己的成就感只来自于独自游戏的乐趣，那么一旦遇到不如意的地方，情绪的波动就会引起一连串的负面影响，如果再向别人抱怨的话，效果反而会适得其反，让大家对你的印象大打折扣。就拿编辑部的情况来说吧，平时大家在杂志上看到的都是小编们各自负责的不同栏目，但是在私底下，大家并非各自为政，而是通过不断地交流与分享去营造一个轻松愉悦的工作环境，而由纱迦、飞行员和多边形三人组成的“幽默铁三角”更是活跃编辑部气氛的超强催化剂，相信从他们在“读编往来”中极高的出镜率就足以说明这一点了。

运动的决心

某天和好友在网上聊天时谈到了“吃饭”的话题，本来按照常规的套路通常都会谈到“XX地方的饭菜味道如何”，不过每当自己给好友进行推荐时，他的第一反应总是“那家饭馆离办公地点远不远?”，甚至在了解了具体的情况后，往往只会蹦出简单的回答“太远了，不想走……”

其实这种情况在大多数玩家的身边并不算新鲜，而众小编往往也因为编辑工作的特殊性，虽然每天都重复着“今天一定要运动”的口号，但是真正能够付诸于行动的人却只是凤毛麟角。其实就像心理学中经常提到的一样：“给自己设置障碍的往往都是人自己”，任何事情过不了自己这一关，都是毫无意义的，只有下定决心并一直坚持下去才能得到收获。或者大家也可以换一个角度想，将一些钻研游戏的毅力转换为另一个方式释放出来说不定就能成为你行动的动力所在。最后晴天在这里要鼓励喜欢“家里蹲”的玩家不妨从一些自己力所能及的事情做起，不用每次刻意给自己下定目标，即便是最随意的方式都有可能达到一些不曾预期的效果，现在不妨就从每天晚饭后走出户外散步10分钟开始做起吧。

快乐的法则

上面说了一些有的没的，这里给大家推荐一个小小的测试：选择一首熟悉又简单的歌，比如“祝你生日快乐”，在桌子上打拍子让朋友来猜。大多数人会认为别人猜对的几率至少是50%，而事实上只有2.5%，因为从心理学的角度来解释，通常击拍的人会认为别人的脑海中呈现的是歌曲的全部信息，其实对方听到的只是毫无意义的嗒嗒声。而根据这个测试我们也能最迅速地了解到周围人对自己的了解程度，如果经常得到无意义的回答，那么就要小心自己的人际关系出现问题，因为它正是生活和工作中所无法忽略并且需要时刻注意的。



其实要获得快乐的生活并不难，保持良好的心态才能让我们更从容地去面对身边的人和物，在他人的鼓励与肯定下得到良好的心情，进而转化为进行下一件事情的原动力，这是一个再也简单不过的良性循环。亲密稳定的人际关系是快乐与否最重要的因素，既然我们能够在游戏中找到这种快乐，那为什么要在生活中放弃它呢? 人与人之间很难有绝对的敌人，因为笑永远都是化敌为友的最好方法，如果你还坐等别人主动示好，那就是时候改变自己的消极态度了。

· 最近发表 ·

LATEST TOPICS

八月狂想曲
纱迦发表于 2008.8B(总第208期)

独占时代的终结
星夜发表于 2008.8A(总第207期)

苹果远离我
玛娜发表于 2008.7B(总第206期)

· 最近回复 ·

LATEST COMMENTS

RE：游戏之外 生活之中
【2008-9-3 9:14:31 By：ACE飞行员】
排遣寂寞的最好方法无疑于戴上耳机！

RE：游戏之外 生活之中
【2008-9-4 10:18:10 By：纱迦】
饭后百步走，活到九十九。毫无疑问晴天能活到一百岁。

RE：游戏之外 生活之中
【2008-9-4 16:28:76 By：多边形】
飞行员经常给出毫无意义和答非所问的回答，因为他常听错话，那个“扮大雁”的故事已经是老黄历了，有句话形容这种情况叫“聋子会圆话”。

RE：游戏之外 生活之中
【2008-9-5 17:26:39 By： 炎骑士】
广泛的兴趣爱好可以陶冶人的情操，可以让人变得活泼开朗。比如说我本人最近喜欢上了游泳，放假的时候邀上几个同事一起去，不仅可以强身健体，还能增进彼此之间的友谊，就算是在游泳池里喝水也喝得开心。

本期读者语录 Email 等待拂晓：马上就要开学了。看了很多油炒饭大哥们发出高中生活苦闷的感叹，也到了我离开的时候了。希望通过UCG与各位跟我同样上高中的读者们约定，3年后，我们还会回来。

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 末未&阳光成员 ■Aceyu

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★从本期开始，《游戏城寨 赠阅版》就要停止赠送了，前面的几个月里levelup.cn一共赠送了4本别册，从大家的反馈来看，认为耐看、过瘾的有之，认为送这些大文字量的东西不如送海报爽快的也有之，不过不论大家的意见是什么，我们都要感谢大家的支持和关注。现在，levelup.cn的网刊《游戏城寨》LV43已定于9月16号出刊，对别册感兴趣的读者以及城寨的老读者们可以在封底查阅到详细信息。



★密切响应杂志全新改版的号召，"读编往来"大改版也在快乐进行中，本期的"读编"里为读者新开辟了两个栏目："我的宝物"和"读编共同话题"，前者是让读者们在"读编"中交流自己宝物的板块，无论是DIY还是重金购入的豪华收藏都可以算作"宝物"；至于"读编共同话题"则是提供读者自由想像空间的一个讨论版，想参加这两个栏目的不炫耀会死星人和幻想家们快快行动起来吧！我们的通信地址就在版面上方。另外，我们也欢迎大家来信给"读编"提出建议，让我们共同将自己的家建设得更好。

★奥运结束之后，编辑部也突然冷清了下来，没有了小编们的欢呼声还真是让人有点不太习惯，不过我们的大电视是不会寂寞的，先是《灵魂能力Ⅳ》继续以其恶趣味的自创角色系统吸引着大量小编，接下来赫赫有名的《非洲》也降临到编辑部，引起了众多编辑争相观看，可惜这些热闹的场面只能在"流行游戏"中展现给大家，真是让人感到可惜啊。

本期流行游戏 What's in

耐心修炼班

《非洲》PS3（6人）

"飞行员，你怎么睡着了？""哦？是啊，河马怎么还没来？"

——为拍一张珍贵的照片，你要付出耐心的等待。这摄影师可不是谁当能得了的。



■相信在《非洲》里每天只能拍动物的摄影师们一定很羡慕那些美女摄影游戏的男主角。

近期最强重制游戏

《生化尖兵 重装上阵》PS3/X360（3人）

Capcom是这个星球上重制游戏最有心得的公司，没有之一。

——Gouki

醉翁之意不在酒

《灵魂能力Ⅳ》PS3/X360（9人）

各编的审美观和恶趣味，在自创角色身上表现得淋漓尽致。

——着迷于设计出各种奇怪造型的小编们已经完全沦陷了。

Q&A

Email bian0805：看了2008年星光大道的月赛，发现穿T-shirt的那位长得很像发胖版的多边形大哥啊！看到时便被雷住了，简直太像了，不知道各位小编在平时有没有发现这点呢？

1. 看了你的来信，我赶紧去搜索，结果找了半天也没找到一个叫"月赛"的人，后来经玛娜指点才知道"月赛"原来是"每个月的比赛"……（-_-bbb），于是我就继续去找穿T-shirt的，发现几乎人人都是穿T-shirt……您下次来信的时候能顺便附张图片么？

Email hong0122：奥运期间小编们都很应景地换了形象呢，只是泰坦为什么是拳击，星夜是击剑，晴天是射击呢？真的好诡异啊。其他都还好理解，Gouki印证了他什么时候都是踢球的，玛娜看来是Wii玩多了，胜负师的射棒棒糖很有创意，纱迦的游泳看了前后文就理解了，多边形的忍者练体操的话应该很有前途，炎骑士的三倍速的风云再起表演盛装舞步的也很有看头哦。

看没看见！读者的眼睛才是雪亮的，风云再起！之前居然还有人说我骑的是从阿凡提那儿偷来的小毛驴儿！

Email 王翊赫："自行车外加市内新XX、马XX、泰XX蜜月3日游"，这是208期星夜的小编寄语里第3段的内容，看到后我突然想起，天津市内的和平区有3条路，分别是"新安路"、"马场道"、"泰安路"，难道星夜是天津人吗？据我所知……那3条路段一天就能遛完。

（－ －|||） "新XX、马XX、泰XX"的说法全国各地都有好不好……



◀大作发售之后，众小编一同熬夜的情景。

Email 武装飞鸟：半睡半醒时想到一句UCG新口号（可能还没有用过吧）：联合起来！中国玩家们！（U nite！ C hinese G amers！）当封面标语也不错……

其实我们最近确实在征集UCG的口号，您的这个就很好，没准哪天真的会在杂志上出现呢。同时，我们也像广大读者征集口号，欢迎大家踊跃提出自己的创意，如果被选中的话，奖赏可是不一般的喔。

广州 陈铭杰：偶在这里有点小小问题想请教一下各位小编：你们简直就像是把全平台+全游戏+全研究都研究了个精光，本人也算是个资深的游戏迷，想问一句，你们是如何在那么多款大作发售的几天内就了解全隐藏要素并亲自爆机呢？是一接手后就花上一大段时间专心攻克亦或是有特殊达人生存技能使得上手简单呢？总结来问就是：如何在短短几日内便完全透析一款大作？

其实这个问题有无数个答案，但是这么多答案中最不会错的就是日以继夜……

本期读者语录

Email matthew：买到了！没倒闭！放心了！买到208期，我担心已久的UCG倒闭问题终于有了答案。



Email 小 &zkm：我要很诚实地说句话，就算你们会嘲笑我，我真的、真的、从来、从来、没有在我买的《游戏机实用技术》里找到那个所谓的"读者回函卡"，或者类似此种纸片的纸质介质，莫非是黑心老板为了抽奖，在卖杂志之前就自己偷偷从杂志里全抽出来了？

您找不到回函卡是正常的，因为我们根本就没有在书中夹杂回函卡……我想您可能是将"十周年大抽奖"时发放的回函卡误以为是每期杂志都有的了。总之，不要再怪罪可怜的书店老板了，他是无辜的……

最有创意的"猛拍一砖"

广东 陆旭鹏：因为要上大学了，我的扣肉（注）2 E7200+GF9600GT+2G DDR2 800 的电脑要封箱托运了，只能用回老电脑……那个郁闷啊……还有一个多星期呢！就好像开惯了保时捷的人去开上海大众一样，虽然上海大众也不赖，但就是没有激情了……

路人：你不是"注"了吗，注解呢？

回答：现在流行嘛，你看，UCG208 期第 6 页右下方的"……而且水口哲也创办的 Q Entertainment（注）……"也没有解嘛。

内蒙古 费思超：玛娜主持的那个什么影漫栏目终于取消了，不要灰心，你可以开办一个新栏目，"宅人的家"，专门介绍来自全国读者中宅人的收藏品，听起来不错吧？

事实上……"影漫搜查线"只是因篇幅原因暂停了一期而已，所以"宅人的家"看来暂时是开不了了，不过本期倒是有新栏目"我的宝物"出现，如果有读者愿意把自己收集的宝物拍成照片寄来的话，我们可是热烈欢迎这样的炫耀信喔。



Email qqloverkiller：在光盘里面我想多看一些关于小编们日常工作和生活的影像，还有一些游戏展和国外见闻、趣闻的影像，当然是小编们从没有放出过的。



在上期的"互动信箱"中提出了对光盘内容的调查问题之后，收到的大部分读者来信都提出想要看小编们平时生活和游戏的影像（特别是打游戏失败的尴尬场面和各种糗事……），事实上每天在编辑部发生的趣事确实很多，如果把这些笑话都记下来，编一本书都不成问题，但可惜我们都没有预知能力，无法在趣事发生前的刹那把摄影机扛过来记录下来，若是让小编们都对着摄像机正经八百地表演，那又太偏离原意了……综上所述，目前想要实现这些读者们的要求还是比较困难的。不过为了满足大家的好奇心，在这里我们特别拍摄了一张小编们工作时的情景爆给大家，这就是平时的编辑部中最常见的景象。

剧本 纱迦　绘 阳光成员 末末

四格主题：《灵魂能力IV》 **打击报复**



我的宝物

宝物档案	
宝物名称	贴上步行者原装水晶炫彩贴纸的 X360
入手条件	购买 + 手工粘贴
入手难度	★





梦里三红：众小编们好，我又来了，这回分享一下步行者原装 360 水晶炫彩贴纸！目前就貌似 15 款，选了选就《GTA Ⅳ》的还算有爱（可惜没真爱的《355》贴纸），买回来一看这手工活还真不是那么简单的……贴了几次终于算完成了（尺寸问题稍微有点歪，不影响整体效果还可以吧）。

虽然可能机器运行散热会有点影响，不过无所谓了，要红怎么也拦不住，红了再入新版去了……

P.S.：几个月前发过一次 DIY 的《GTA Ⅳ》背心荣幸被刊登出来很兴奋。

（编：曾在几期前向我们炫耀《GTA Ⅳ》背心的梦里三红读者再度发来了最新的《GTA Ⅳ》自制周边，这次的手工劳作分要比上次来得高喔——毕竟，贴过贴纸的人都应该明白贴时的艰难。）

本期读者语录 广州 万裕：本人住的地方是一个小城镇，大学放假回去后发现我家那边都没 UCG 卖，郁闷了两个月，错过了 3 期了。回校后第一件事就是去报刊亭问："有 UCG 吗？"～直到今天才买到，马上发现光盘变大了，感动啊。

爆料报 夏季来了——小编们的恐怖游戏经历



也许是我片面，我觉得恐怖电影和恐怖游戏的最大受众群体应该是年轻女性，她们那种不敢看却偏要看，害怕玩却非要玩的状态本身就代表了女性性格的矛盾面。我个人很少接触恐怖游戏，但有时也会坐在瑟瑟发抖的某年轻女性（那时她还不是胜嫂）旁边给她壮胆。比如玩《零》的时候，她因为不擅操作，经常被怨灵打得东倒西歪，此时她要么手柄掉地，要么尖声惨叫，叫声之凄厉，比游戏画面恐怖十倍！而此时的我当然要做出一副达人状，拿起手柄，举起相机。她会紧张地抓着我的衣袖，咬牙切齿地盯着屏幕，直到怨灵被打倒，才会松一口气，之后还会逞强说："刚才是你把它打败的，不算！我要自己玩一次！"于是读档重来，而刚才的那一幕也就一次又一次地发生。直到现在，胜嫂还是会说自己最喜欢的游戏是"《零》系列"，可却从没有将任何一款《零》通关。

个人最喜欢的游戏里，《寂静岭》算是不多的恐怖类游戏，不过这个系列最近在走下坡路……扯远了……最早接触寂静岭的时候，英文还不是很灵光，所以有时候在包机房遇到谜题还真是伤脑筋。那时随身都带一个笔记本，遇到英文谜题就把整段诗句抄下来，回去之后再查英文字典，从中也学会不少课本上没有的新单词。不过有次比较尴尬的经历，PS2 上的《寂静岭 2》刚发售，迫不及待地挑了一晚去包夜玩，结果在第一个谜题就卡住了（就是那个放硬币的谜题），当时就悔恨"书到用时方恨少"，死活搞不懂那几个硬币的顺序是什么，瞎蒙也蒙不出来，本想放弃，结果游戏房老板已经把大门反锁回家睡觉去了，没办法只好打了一晚上《真 · 三国无双》（当时盗版不完善，包机房的正版除了这两个外，还有一个《FF X》……），我觉得这是比恐怖游戏还要恐怖的包夜经历……

虽然自己对恐怖游戏并不是很感冒，但是在近期《零 月蚀的假面》的猛烈攻势下，每天回到寝室都无法避免地看到室友在电视机前酣战，最后再加上炎骑士等人的深度催眠（这个游戏一点都不恐怖），竟然坚持看完了游戏的主线剧情，并由此获得了"性情大变"的最新封号（-_-b）。而要说到有本作恐怖的地方其实并不是移动中突然出现的怨灵（可能是游戏里的提示系统太体贴了，总能让你提前有个心理准备），而是每次在开门时突然蹦入你视线的死灵（虽然每次开门都有预感会出现一些东西，但你永远没有办法去消除那种恐惧），另外不知道有心的玩家发现没有，如果在游戏中长时间不进行操作的话，手柄切断连接后会在屏幕隐约出现一些怨灵的脸，并一度成为夜晚室友专门拿来唬人（冠冕堂皇称为练胆）的最佳工具……



我的恐怖游戏经历其实并不算很多，基本上只玩《生化危机》一个系列。第一次正式接触这个系列始于《生化 2》，因为被大魄力的 CG 动画震撼了，导致随后每当要进入下一个场景的时候，都要事先作好充分的心理准备，进门之后不管三七二十一举枪便射……不过，在看惯了各类恐怖游戏之后，心里的恐惧就会渐渐衰减，或者说被"磨炼"出来了，以至于前不久玩《零 月蚀的假面》时，丝毫感受不到任何恐怖感。

一击必杀



我虽然玩过不少恐怖游戏，可惜从来没觉得哪一款很恐怖。因为我一直都把它们当成游戏看，打不过去能读档重来，在这个前提下就没有任何恐怖的东西了。当然，有些恐怖是利用人的自然反应的，比如突然发出一声巨响之类的，像这样的就没法避免。我玩《生化危机 代号维罗尼卡》的时候，就曾被一出来的那个爆炸吓了一跳。

由于想体验高清《死魂曲》带来的刺激，所以《死魂曲 新生》是我趁着休息的时间跑到编辑部小黑屋里打通的。当时是休息时间，所以单位非常安静，恐怖感自然也提升了一截。就在我控制着游戏中的人物打开房门 的那一刹那，小黑屋的房门突然被打开，惊出了一身冷汗的火云定睛一看，原来是打扫卫生的阿姨……

大二那年，为了玩《生化危机 2》，特地晚上从学校跑回家，我扯的理由是老师出差，明天无课。晚上 2 点爬起来，把电视机声音调到最小，一盏灯都不开，一个人偷偷地玩，真是分外过瘾。当我扮演 Leon 来到图书馆时，突然听见老妈起床的声音。5 秒钟内，我直接拔掉电视和游戏机插头，然后平趴在客厅的沙发上，以逃避老娘的巡视。现在回想起来，那一刻历历在目，我记得我当时耳边响起的是《碟中谍》的主题曲……

本期读者语录 广州 舒伟：光盘呢，就是提供给玩家看到游戏的实际素质，所以应该要全面一点，我个人希望能加入一些有趣的游戏广告和游戏 MV（真人 PV），还有一些游戏，主机周边的实际操作效果（比如吉他英雄的外设，赛车方向盘等等），还有编辑部内部的一些竞技比赛（热闹一点）。

新小编报到



大家好，我是丁丁！从这一期起，我就正式成为 UCG 编辑部的一员啦。游戏还是要大家一起玩才会更有乐趣，这是我到了编辑部以后体会的更深的一句话。和诸多游戏爱好各异的同事们在一起关注新游戏、讨论以前很少涉猎的游戏都是让人最来劲的事。编辑部里严谨但不失活跃的气氛也让我感觉到这里独特的吸引力。

可能大家都猜到了，我特别喜欢比利时漫画家埃尔热的《丁丁历险记》这套漫画。丁丁的旺盛好奇心和高效的行动力，我想也是作为杂志编辑必不可少的品质。在游戏方面，我算是杂食性动物吧，尤其偏好冒险游戏。玩游戏基本上只有一个原则就是能看懂剧情（当然像《瓦里奥制造》这样的除外），十分讨厌在一片云山雾罩之中进行所谓的"历险"。所以哪怕是我最爱的战略游戏"《前线任务》系列"也一定要等到英文版，这也着实让我在面临诸多喜欢的日系游戏时苦恼不已。目前最期待的就是 11 月即将上市的《战场的女武神》英文版啦！

尽管现在的电视游戏玩家已经有了越来越多的讨论空间，你可以上网站、进社区寻找同道兄弟。但作为一名普通玩家的时候，最苦恼的恐怕仍然是感觉身边的玩家还是太少。丁丁的个人体会是缺乏交流，再好的游戏也会乐趣减半。担任编辑之后，希望为这本杂志尽自己的一份力，能让更多喜欢游戏的玩家聚合在一起，把游戏里真正好玩的东西拿出来和大家分享。

洛克人



游戏・人

《游戏・人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏・人》第 17 辑，定价：16 元；《游戏・人》第 22 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 20、21、28、29、31、33 辑，定价：8.8 元。《游小说》第 7、9、10、11、13 ～ 18 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。《Wii 宝典》，定价：28 元。《XBOX360 专辑》第 3 辑、第 4 辑，定价：28 元。《PS3 专辑》第 2 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏・人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
E m a i l：gamers@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 13 ～ 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73 ～ 77、84、87、88、90、92 辑，定价：8.8 元《掌机王 SP》第 93、94、95 辑，定价：9.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《塞尔达传说　海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 1、2、9、10、11 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》、《PSP 专辑 VOL.4》，定价：25 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.2》定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
E m a i l：pgking@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189、总第 190 期、总第 192 期～ 194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 206 期、总第 208 期、总第 209 期，定价：12 元。总第 207 期、总第 73・74 期、总第 137・138 期、总第 162・163 期，定价 19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
E m a i l：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《爱图 e 族》第 3 辑，定价：28 元／本；《福音战士新剧场版：序　典藏 DVD　》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价：32 元；《四叶草》第 1 辑，定价：16.8 元；《生化危机官方小说》第 4、8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说　苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说　苍黑的思念》，定价：14.8 元；《机动战士高达 00　Meister's Mission》，定价：22 元；《变形金刚漫画　特别版电影前传》，定价：25 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元／本；《模魂志》第 23、24 期，定价：12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
E m a i l：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期、第 43 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
E m a i l：yxcz@263.net

本期读者语录 上海　陈晓勇：虽然对本期的 UCG 很满意，但是现在的 E3 大展变成了小展，让人很失望，希望能看到重现辉煌的一天，以后有机会可以到美国去看看，到时候我拿着 UCG 和小编们在 E3 接头，呵呵。

读编共同话题

近期话题：我想制作的游戏……

读编共同话题是什么呢？这是一块专为读者开辟的参与性栏目，在这个栏目中，大家可以围绕着近期共同话题发表自己的想法和意见，您可以随意地用一两句话概括自己的想法，也可以写一篇详细且自配图片的文章，总之，它就像是一个讨论版，供您将脑中一闪而过的想法粘贴上去。这期的话题就先由各小编开始抛砖引玉，我们期待着你的来信。

噩梦重现？





■模拟驾驶射击类游戏大多具有同上图类似的游戏界面，能否做出新意才是关键。

既然是“想”，那我就不必考虑应该付给制作团队多少工钱以及那些技术性的问题。不过，我也不需要“脑后插管”那么真实的世界来完成我的游戏。蓝天、大海，我要给购买我制作的游戏的玩家带来这样一个世界，就像《我的暑假》那样一个童真的世界。玩家可以与这个世界中任何可见的物品做出互动，当然前提是健康并休闲的，比如看到沙滩上摆放着一个足球，只要你能在这个世界中找齐人手，那么就可以就地来一场沙滩足球比赛。如果找不到同伴也没有关系，你可以在沙滩上来个日光浴或干脆潜到海底观察那离奇的世界。在我的游戏中任何形式的杀戮都是不允许的，那样你会被永久踢出服务器。我想要做的游戏很简单，就是一个可以为玩家提供休闲的世界。

提起最渴望由自己主持开发的游戏，那简直是太多了！不过，对于眼下极度缺乏的模拟驾驶作战类型的游戏，这倒是我十分想尝试的目标。我对游戏的题材定位在“具有爽快驾驶感受的写实风格机器人战斗”，游戏的玩法基本上融合了《皇牌空战》和《铁骑》两款游戏的优点和精髓。当然，由于是注重写实成分，机器人的造型和性能肯定不会像高达那样夸张，应该是类似于早期的《装甲核心》中的机器人造型。至于游戏的平台嘛，自然是非PS3莫属，因为完成我的构想应该需要50GB左右的容量。

最想做的……当然是方便快捷可以让女生打理造型的实用游戏了，每天早上只要五分钟，方便快捷搞定一切！虽然现在已经有了有PSP上的《我的造型师》，不过最好可以有款游戏能能扫描使用者的全身数据和相貌来模拟穿上衣服的实际模样、再加上更换发型、设计化妆……

（众编：男性玩家都睡着了……）

那我要做一款可以利用催眠发掘人类超能力的游戏！

（众编：……我们也洗洗睡吧。）

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过1000字的话就可能进入“自由谈”）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关），
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在“读编往来”中公布。



画师召集令！

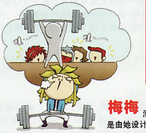
你想成为UCG的阳光画师吗？如果有绘画的一技之长且答案是Yes的话，那么就不要犹豫了，阳光学园的大门现在正向你敞开。只要发送邮件到hr@ucg.com.cn邮箱并注明想成为画师，就会有为杂志绘制各种插画并与小编一起工作的机会。

正在活跃的阳光画师们

■Aceyu 男，会将画稿处理的非常细致，阴影与光线的使用也很讲究，不论是“黄金眼review”中的插画还是“读编往来”的插画都有他的参与。







梅梅 女，对可爱的Q版非常拿手，风格非常清新，“游乐传音”中那些可爱的小LOGO就是由她设计的喔。

末未 女，擅长描绘成熟美艳的角色（很可惜在Q版中无法表现），绘画速度极快，目前正在“读编往来”的“编辑部四格”中大展身手。

阳光学园招生进行中！

招生 招生

招生细则

要求：不管你的学历、性别、身高体重，只要对游戏充满了热情，而且想做出一些成绩，阳光学园的大门就随时对你敞开。

招生类型

A ★具备足以看懂字幕的日／英语水平★喜爱日／美式游戏★擅长写日／美式游戏攻略

B ★具备一般的英语或日语水平★熟悉游戏业界★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划类的内容

C ★精通英语或日语★能够熟练地翻译外语文章★能自行查找资料并汇总编辑的写作能力

D ★具备一般的英语或日语水平★文笔优秀，游戏面广★能够写出精彩的游戏剧情小说

目前急需！ E ★熟悉photoshop，painter，pagemaker，Illustrator，Indesign等平面设计软件，适合做美术编辑★有较强的美术功底，希望向插画的方向发展

F ★熟悉游戏市场行情★有丰富的游戏机硬件知识★有较强的动手能力

G ★熟悉动漫★对动漫业界有一定的了解★具有较强的策划能力的广博的知识，能够独立从事动漫专题的制作

H ★如果以上的条件您都不符合，但是有可以在杂志制作中派上用场的一技之长

本期读者语录 Email kami_heshi：经典回顾要是能加入角色扮演游戏的话最好能以小说（玛娜用自己的声音讲故事）的形式，看看和我小时侯的理解区别有多大，呵呵。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技
本期奖品由超技电子商行独家提供

本期大奖 3名

Wii无线双节棍控制器



二等奖 8名

Wii超薄型无线感测器



本期特别放送 35名



PSP-2000拉链包与皮革包

(共计 6 款，随机抽取一款)

次世代，我不看

济南 杨淑铭

看了最近刊登在杂志上的读者关于 DVD 的意见，说实话还是比较感触的。说到这我还想是想说点题外话，至于是什么呢？我想看过之后所有负责编辑 Gamehalo DVD 的小编们都会大跌眼镜的。我已经很久不看 DVD 了(不好意思)，至于是什么时候开始的，我想应该是从开始换小盘开始。游戏产业发展到现在大家关注的都是次世代主机了，PS3、X360、Wii 的各类游戏曾出不穷，那自然我们的编辑内容也主动地倾向与这些主机的内容。再反观一下现在玩家手里的主机呢？由于现在绝大部分玩家都是在玩盗版游戏，所以 PS3 没有破解之前，PS3 的玩众相比起 PS2 的玩家还是少之又少。X360 虽说已经可以破解，但是"三红"的阴影总还是挥之不去的。至于 Wii 嘛，价格上还是大众比较能接受的，就是地域限制还是比较麻烦。当然，这封信的重点不是主机，所以大篇的文字就省略去了，关键是看看大家手里的主机，DVD 能吸引人的地方在哪里？看着 DVD 中一个个重磅炸弹在眼前爆发，可我们也只能看着而已，和自己的关系并不大。所以我认为加一些周边的东西还是很有必要的，浮动板块就是我给 DVD 的建议，在几个固定板块下设计几个浮动板块，我觉得是吸引观众的一个亮点。至于是什么板块？可以记录一些众小编攻略游戏或休闲娱乐时与游戏相关的影像，也可以是编辑部内的游戏大赛等等，类似此类带有娱乐性质的浮动栏目在 Gamehalo DVD 出现我想会成为这张光盘的亮点之一吧。

不管我的提议跑不跑题，采不采纳，总之，衷心祝愿 UCG 能越办越好！希望能继续像以前一样跟朋友们挤在在一起看 Gamehalo DVD！

编 从关于"电影前线"的讨论开始一直到现在，读者们已经渐渐将目光投到了整个 Gamehalo DVD 上，为我们提供了许多建议，杨读者就是其中非常热心的一名，来信写到了很多关于自己和身边的朋友的想法和意见，而他提出了一个比较新颖的意见：因为次世代内容太多，所以觉得 DVD 和自己的关系不大了，这对于我们来说确实是一个全新的思路。其实，目前 Gamehalo DVD 中出现的大多数次世代内容都是以预告片、游戏试玩影像等方式出现，偏重于介绍性质，而"热血最强"等栏目则多以 PS2 等主机为主，这样做正是想要让玩家直接用眼睛和耳朵了解次世代的游戏是什么样，而不是光从杂志上的文章来想像它应该是什么样，毕竟，影像比起文字来说要直观得多，至于我们都熟悉的 PS2 游戏影像则会偏向深入研究来满足老玩家的需要。目前，我们的 Gamehalo DVD 已经从小盘改成了大盘，不管是对光盘有什么样的建议，都欢迎您随时将宝贵的意见告诉我们。

关于中奖名单的意见

芜湖 徐逸波

提一个不怎么样的建议，在杂志中所有中奖的大名前都写着某某市，看起来似乎没什么问题，但我想问各位这是不是有些太简单了啊？就以我的名字来说，假如我所在的城市中有三个叫徐逸波的人，而他们都是 UCG 的读者并都寄去了信件或抽奖单，那么这三个人看到杂志的时候会不会都以为自己中奖了？等奖品寄到了真正的得奖者手上时，剩下的两个人还在继续等待，在等待一段时间以后他们甚至可能怀疑自己或杂志社的人是不是写错了地址。而且，当他们得知自己并不是中奖的那个人时会不会有些失落呢？在一个城市中出现同名同姓的人很常见，更别说像上海、北京这样的大城市，所以既然你们在杂志上也说了最好能留下电话，那么中奖人的地址能不能写成 XX 市－(手机) 固定电话 41X860X－姓名的格式，同一个城市出现姓名、电话都相同的情况还是很少的。

编 非常感谢徐读者给我们提供的这个建议，不过，虽然我们一直在杂志中强调要留下包括电话号码在内的信息，实际收到的来信中仍然有至少 2/3 的来信是没有注明这些信息的，如果要将格式统一成这样的话，那这 2/3 的读者就都和中奖无缘了（笑）。不过在这里告诉大家一个简单确定自己是否中奖的方法：凡是中了大奖的读者都会收到我们的确认电话，而纪念奖通常都会在半个月－一个月之内寄到，如果届时没有收到的话，可以打电话给我们确认自己是否中奖。当然，如果您比较性急，在看到自己的名字之后就可以立刻打电话给我们询问，我们随时欢迎您的咨询。

本期问题

1. 本期杂志如果以十分制计算，您给我们打几分？您的理由是？
2. 您给本期的大光盘内容打几分？为什么？
3. 请问您对于游戏小说有什么看法？是喜欢还是不喜欢？我们应该如何改进？

8A 互动信箱礼品名单

获得盟区战卡的读者

清远	黄旭捷
中山	钟健荣

广州	蔡锦强	绍兴	何嘉宁	东莞	祁淑娴	广水	余轶凡
广州	邓子朗	珠海	李铭艺	广州	万　裕	常州	俞杰宝
上海	傅必亮	泉州	林增辉	盐城	王　悦	扬州	张润鹏
鹿泉	高　涛	上海	刘　东	广州	魏　峤	天津	张　岩
北京	葛　旭	贵阳	罗　磊	合肥	吴帮伟	深圳	钟健秋

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



由于新学期开始，邮箱中关于掌机的问题又有明显地多了起来，而关于很多读者在来信中提到的“邮件回复”问题，晴天会尽自己的所能在有限的杂志制作周期内为大家进行解决，如果没有及时地进行回复还请大家见谅。最后再提醒一下通过Email提问的读者，一定不要在短时间内多次向邮箱发送相同内容的邮件，否则很有可能被系统自动屏蔽而导致无法接收。

硬件 HARDWARE

①在网上看到一些X360的存档，如何把这些存档拷贝到主机上并读取它？②最近盟区战卡在掌机上很火，不知道X360能否用它联机对战呢？③目前Wii主机的固件版本已经到多少了？用早期的Wiikey改机上网升级固件是否会变砖啊？[es0100]

①为了保证成就系统的公正性，X360所有的游戏存档都是与特定的玩家账户绑定的，所以即便是你在网上拷贝了别人的存档，在实际运行游戏时没有登陆对应的账号也是无法使用的，而且到目前为止也没有很方便地转换存档权限与拷贝存档的方法。②只要在电脑上安装过盟区平台的软件，那么配合盟区战卡进入其中的X360专区选择支持的游戏就能进行X360的联机对战，由于它的联机原理和流行的KAI和XGAME类似，所以要想利用它实现登陆Xbox Live等X360其他的网络功能是行不通的。③目前Wii主机最高的固件版本为3.3，而根据任天堂的固件升级策略，基本上都是采用软件的方式来屏蔽某些改机芯片的正常运作，因此对你是否使用早期的Wiikey改机没有任何影响，这点你可以完全放心，另外根据大多数玩家反馈的情况，使用任何改机芯片的主机通过接入互联网升级至今都还未没有发生过变砖的现象。最后还需要提醒你注意的是，如果在升级过程中发生断电或强行关机的情况，主机可是会变砖的。

最近开始尝试用levelup提供的转片软件Ezbuilder，可不知道什么原因转出来的影片都是4：3，而不是全屏的，是不是需要修改什么设置才能转换出16：9的宽屏显示啊？[鲁鲁修]

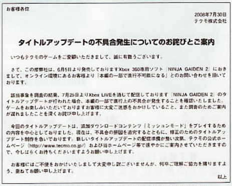
对于已经优化过的最新版Ezbuilder，能否在转换过后得到16：9宽屏显示的影片主要取决于你所转换的片源是否对应16：9的显示方式。如果你不清楚自己需要转换的文件是否支持，比较讨巧的方式是使用“暴风影音”在电脑上播放影片，接着选择“显示”下的“显示比例”，在“16：9”和“4：3”中进行切换来确认影片中的图像比例是否出现了拉伸的情况，如果没有则表明影片支持16：9。另外在PSP上播放MP4或PMP文件都可以手动将影片调整为全屏显示方式，但同样需要注意画面比例失调的问题：利用PSP自带的播放器观看MP4影片时，按下△键选择“画面模式”可以在“16：9”和“4：3”两种显示模式中切换（播放文件的画面分辨率超过480×272才会按比例显示为全屏“16：9”的画面）；使用自制软件“PPA”播放PMP文件时，按下START键可以在原始比例、16：9、全屏这三种显示模式中切换。

①我听一些游戏店的老板说旧版X360如果“三红”了，拿去修理是换那块90nm的芯片，这是不是真的？如果是真的，那么新版360坏了，是不是也是换那块65nm的芯片呢？②如果X360红过，以后该如何保养？游戏应该玩多长时间为宜，“三红”与游戏碟片的质量有关系吗？[鹰人]

①由于目前国内的游戏市场比较混乱，所以晴天还是劝你不要轻易相信这些游戏店老板的承诺，虽然从理论上讲更换新的GPU芯片可以解决“三红”问题，但是这项技术对操作的要求极高，至少到目前为止，几乎没有听说国内某电玩店能够完善地提供该项服务。另外根据大多数玩家反馈的情况，市面上也有一些不良商家用“可以维修三红”来招揽生意，当你把机器送过去后，他们一般都会找借口将你的机器留在游戏店，等你过一段时间去取机器时，往往得到的都是“无法修好”的答复，而此时你机器中其他有用的零件很有可能都被调包了。②关于X360的保养主要还是跟你的游戏环境有关，保持主机良好的散热才能延长它的寿命，而“三红”和你所使用的游戏碟片质量有一定关系，当然控制游戏时间也是减少主机芯片发热量的一个途径。

最近玩《忍者龙剑传Ⅱ》遇到一个非常严重的问题，总是频繁出现死机的现象，频率维持在平均每小时死机3～4次左右，即使我一直用空调和电扇控制机器的温度也未见情况有所好转。死机症状为大多为进关卡或进CG时持续的读盘而无法继续游戏，只能手动退出游戏，偶有画面完全停止的卡机。我的机器是半个月前刚买的，而且是直接从日本带来的全新65nm机器（没有刷机），游戏也都是全新的正版，玩其他正版游戏一切正常，唯独《忍者龙剑传Ⅱ》。起初我以为是游戏本身所存在的问题，但是很多网友都说没遇到过死机，是我的个别情况，难道说正版游戏也有次品吗？导致这种读盘死机的原因究竟是什么啊？[刘文轩]

根据你在来信中提到的情况，出现频繁死机的罪魁祸首应该是你下载了本作7月25日由官方发布的追加包（即包含“ミッションモード”的更新），而官方也于7月30日在本作的官方网站上针对大多数玩家反应的死机问题发表了声明，停止了该追加包的下载，并承诺对追加包的内容进行更正后再重新开放下载。现在的解决方法有两种：一是进入X360的主界面，依次选择“设置”→“记忆体”→“游戏”，在该游戏分类下找到这个追加包并删除；二是连接Xbox LIVE下载最新的追加包。


お客様各位

2008年7月30日
テクモ株式会社

タイトルアップデートの不具合発生についてのお詫びとご案内

いつもテクモのゲームをご愛顧いただきまして、誠に有難うございます。

さて、この度弊社は、6月5日より発売しておりますXbox 360専用ソフト「NINJA GAIDEN 2」におきまして、オンライン環境にあるお客様より「本編の一部で進行不可能になる」とのお問い合わせを頂いております。

該当事象を調査の結果、7月25日よりXbox LIVEを通じて配信しております「NINJA GAIDEN 2」のタイトルアップデートが行われた場合、本編の一部で進行上の不具合が発生することを確認いたしました。ゲームをお楽しみいただいておりますお客様に大変ご迷惑をおかけしていること、また調査のためご案内が遅れましたことを深くお詫び申し上げます。

今回のタイトルアップデートは、追加ダウンロードコンテンツ「ミッションモード」をプレイするための内容を中心としておりました。現在は、不具合の原因を追究するとともに、修正のためのタイトルアップデート制作を急いでおります。新しいタイトルアップデートの配信準備が整い次第、テクモの公式ホームページ（http://www.tecmo.co.jp/）および当ホームページ等で速やかにご案内させていただきますので、今しばらくお待ちくださいますようお願い申し上げます。

お客様にはご不便をおかけいたしまして大変申し訳ございませんが、何卒ご理解ご協力を賜りますよう、重ねてお願い申し上げます。

以上

▲估计当时看到这篇声明的玩家心情都应该很复杂吧。

最经要购入X360，但是在选择视频输出线材上遇到了问题，现在市面上很多40～80元的组装HDMI线，但也有那些六七百元的原装线，我想知道这些线材在显示效果上面的差距到底有多大呢，如果不大的话到底是什么原因使得价格的差距如此悬殊呢？[dreamdk083]

对于大多数的视频输出线材，组装和原装的区别主要都集中在抗干扰性上，因此与其在这里列举各种数据，不如在购买的地点尝试使用这两种线材来观察游戏画面的变化，这样明显更直观一些。至于你提到的价格差距，根据官方提供的标准售价，原装HDMI线换算成人民币大约需要350元左右，即便在国内算上运输等其他环节的费用，总价格也不应超过400元，千万不要被胡乱开高价的商家所蒙骗。

今天购入了日版40GB的PS3，由于家里用的是无线路由器，所以就顺便测试了一下PS3的网络连接，但让人没想到的是，PS3可以搜索到了路由器，IP地址也获取了，但每次到获取DNS服务器时就会报错，这是为什么？[Tsubasa 可可]

由于你是使用的无线路由器，所以出现无法获取DNS的情况，最好的解决方法就是自己手动输入DNS服务器地址。具体的方法为：先在一台可以连接该无线路由器的电脑中依次选择“开始”→“运行”，之后输入“cmd”启动命令行窗口，再输入“ipconfig/all”（不包

本期读者语录 湖北 黎伟：我想小编们一定都很忙，就不指望你们回信了，只需寄我台次世代主机（我要X360）就好，HOHO~

括引号部分）回车就能看到一连串的信息，往下找到“DNS 服务器”一栏，并用笔记下后方的两串数字；启动 PS3 主机（以简体中文界面为例）依次选择“设定”→“网络设定”→“互联网连接设定”→“自订”→“无线”→“手动输入”，填写完“SSID”（网络连接的名称，可随意填写）后再选择“没有”（如果路由器设定了密码则需要按照加密的类型进行选择并输入密码）→“手动”，在“IP 地址”一栏填写“192.168.0.X”（0～255 的任意数值，但不能和路由器的 IP 地址相同），其余的则和之前记录的保持一致，最后保存相关设定重新测试连接即可。

①神卡精英版跟标准版有什么区别？我在淘宝上看到很多卖神卡的，最便宜只卖 30 多，贵的却上百，到底应该怎么选择呢？②盟区战卡和 WIFILINK 又有什么区别呢？我的目的主要是《怪物猎人》联机。[db520star]

①“神卡精英版”通常是指名为 EDUP Wireless USB Adapter 的无线网卡，它和标准神卡的区别在于仅支持 KAI、XGAME 等对战平台，但无法创建热点让 PSP 上网浏览网页，或在《怪物猎人》等游戏中登录官方服务器下载特典和追加任务。而随着联机对战的日益盛行，国内外的厂商也开始纷纷推出各种品牌的无线网卡抢占市场，质量的参差不齐也在一定程度上决定了它们的售价，所以在购买时千万不要贪图便宜，一般低于 60 元的话还是不要考虑为妙。②盟区战卡和 WIFILINK 在功能上相似，惟一的区别就是盟区战卡有对应的盟区联机平台支持 PSP 的远距离联机，WIFILINK 则需要借助 KAI 或 XGAME 等联机平台才能实现。

游戏 GAMES

①《潜龙谍影 4 爱国者之枪》中装备隐形迷彩从敌兵面前经过，此时敌兵头上会冒出黄色感叹号，但没有进入 ALERT 或 CAUTION 状态，这样算不算被发现？②我用麻醉手枪攻击 BOSS，但她基本不扣血，这样有可能击败她吗？ [cabbage-online]

①游戏中只要画面没有显示 ALERT 状态就不算被敌军发现，这点你完全可以放心。②游戏中的 BOSS 都有血槽和体力槽的设定，无论玩家让哪个槽归零都算击败了 BOSS，而你所使用的麻醉手枪就正好是消耗BOSS体力槽的，这也正是为什么你攻击 BOSS 后不扣血的原因。当然游戏中能够消耗 BOSS 体力槽的武器并非只有麻醉手枪一种，实在记不住名字的话，可以在更换装备的界面选择蓝色的武器即可。

① PSP 版《横行霸道 罪都故事》一开始到了一间古老的屋子里，任务上说让我翻箱子找什么东西，可是我走遍了屋子的楼上楼下，能翻的箱子我都翻过了，可还是没有找到任务道具，现在我到底应该怎么办？到底是把所有的箱子翻一遍，还是任务道具就在某个固定的箱子里啊？② PSP 版《追击力量 2》中有几个隐藏模式不明白是什么意思，它们都是在 OPTIONS 下的“Super cheats”里：Grim reaper、Death touch、Law lord、Boom headshot、I feel sick、rock hard、on steroids、reflection，这几个选项在游戏中会有什么效果呢？ [锋僧无敌]

①根据你的描述，这里应该是要求你进入旧屋找到 Phil 的钱，而藏钱的地点其实也并不是场景中的箱子，而是房屋中的某块地板，你应该在移动时要多注意游戏中的提示，细心一点就能发现任务所需的金钱。②以下晴天就为你列出这些“Super cheats”项目的具体作用，不过要说明的是，如果在第一次游戏时通过金手指等软件开放了使用作弊码的权限，那么在游戏中无论使用哪个作弊码，虽然可以完成任务，但却无法推进游戏情节的发展：

作弊码	作用
Grim reaper	使用武器可对所有敌人和车辆一击必杀
Death touch	碰撞到车辆即可毁坏它
Law lord	拥有无限的 JUSTICE 值
Boom headshot	在地面和敌人战斗时只有爆头才能杀死敌人
I feel sick	生命值不断下降
rock hard	一直处于无敌状态
on steroids	人物的全部技能升满
reflection	所有关卡中的画面颠倒

①前段时间买了 PS3 欧版的《横行霸道Ⅳ》，结果进行游戏时提示“显示设置不能进行游戏”，后来才发现我是用的日版 PS3 加上 AV 线，最高只能显示 480p，而欧版的《横行霸道Ⅳ》最低的显示要求是 720p，不得已只好换成美版的才能正常游戏。所以在这里想问问 PS3 版的《灵魂能力Ⅳ》最低的显示要求是多少？如果我用日版的 PS3 和 AV 线要买哪个版本才可以顺利进行游戏？②美版跟日版有区别吗？③ X360 版本有这样的要求吗？（我的 X360 是港版，也是用 AV 线游戏）[jian]

①出现“显示设置不能进行游戏”的提示与游戏是否支持 480p 或者 720p 无关，这是因为在采用普通 AV 线输出的时候，只能输出最高 480i 的普通信号，而普通信号则有 NTSC 制式和 PAL 制式之分，当你用只有 NTSC 制式输出的日版 PS3 去玩需要 PAL 制式输出的欧版《横行霸道Ⅳ》时，自然就会出现“显示设置不能进行游戏”的提示。所以如果你用相同的配置玩《灵魂能力Ⅳ》的话，请尽量选择美版或日版的游戏。②《灵魂能力Ⅳ》的美版和日版在实际游戏中的差别不大，它们都可以通过更改主机的系统语言来改变游戏中的默认语言，而在游戏的追加更新等方面，不同版本在对应服务器上推出的速度相对会快一些，你不妨作为购买时的参考。③ X360 的情况和上面提到的 PS3 类似，但如果你使用分量线或者 HDMI 线材进行高清输出时就不用担心制式所带来的困扰，选择任何版本的游戏都可以正常进行游戏。

最近在玩《最终幻想战略版 2 封穴的魔法书》，主线已经通关，支线任务完成了 300 个，但任务盘里还有很多没有解决的任务，怎么才能出现呀？ [zsfb552]

其实你已经完成了游戏中全部的任务（共 300 个），那些在任务盘中的空格只是游戏中固定的显示方式，并非代表你没有完成的任务。

玩《魔界战记携带版》都 100 多个小时了，银河的魔法师都练到 200 多级，可就是练不出 3 色魔法的最终阶段，到底要怎么做才行啊？ [黄健]

根据游戏的设定，只有赤魔法使い、绿魔法使い、青魔法使い在 LV100 时才能学会三种基础属性魔法的最终阶段（テラ系魔法），银河魔法使い通过升级最高只能学会“オメガ系魔法”，所以将他练到 200 级以上是没有用的。



最近购买了台式电脑，所以也就有了用 PS2 接电脑液晶器玩的想法，打算买台 19 或是 22 寸的显示器，因此有几个问题想请教。①用 PS2 接电脑液晶显示器一般有哪些方法，小编平时是怎么弄的？哪种方法显示效果最好，哪种最省事，哪种又能花最少的钱得到不错的效果。②用大点的显示器好还是小点的好呢？主要是怕大了图像就不清楚了。③对显示器有什么特殊的要求吗？比如是宽屏好还是普屏等等。[Unknown]

①使用 PS2 连接液晶显示器通常有两种方法：一是通过电视卡，这也是很多拥有台式电脑玩家比较常见的连接方式，它最大的好处是安装比较简便，之后在电脑上安装对应的电视卡软件就能输出 PS2 的游戏画面，而众小编由于工作的特殊性，经常会截取游戏图片，所以基本上都是采用这种方式来玩 PS2 游戏。另外虽然某些电视卡支持色差线输出图像，但实际的效果在购买时最好还是亲自进行确认，效果好的价格相对来说也会比较昂贵；二是通过视频转换器，因为液晶显示器都支持 VGA 输入，所以购买一个将 PS2 的色差信号转换为 VGA 信号的转换器就能在显示器上输出图像，这种方法最大的好处就是能花最少的钱得到不错的效果，正好可以满足你的需要，当然在购买时也要注意转换器实际的效果，价格方面以不超过 250 元为宜。②如果你仅仅只是需要满足 PS2 的图像输出，那么购买 19 寸或 22 寸显示器都可以，两者的差别还不足以达到“屏幕过大而使图像模糊”的程度。③宽屏和普屏的选择主要还是看你个人的喜好，毕竟 PS2 上支持 16 ：9 且国内玩家能够接触到的游戏并不多，当然购买宽屏算是目前的大趋势，平时也能用它来看看高清影像，何乐而不为呢？

本期读者语录 肇庆 李漳骞：最讨厌的是某期的“黄金眼”，其实并不是讨厌其中的内容，只是讨厌 ACE 飞行员说事情不能一下说吗？当我看到“主持的最后一期”这些内容的时候，有一种又一位同志要离开的感觉。但一看下面，原来只是换去了另一栏目，就突然有种被骗的感觉。

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！

读编交流 小编寄语



★真是不看不知道，一看吓一跳，PSP-3000与PSP-2000的屏幕对比差别也太大了吧！虽然我对于PSP的屏幕画质本来就已经十分满意，本来只是期待PSP-3000能在对比度上实现真正的进化，没想到在底色等各方面都有如此明显的差别，用来看720的MP4肯定很爽……

★不久前台风过境，那天刚好去印刷厂，只见道路两旁树木东倒西歪，风吹过时感觉整条街都在颤抖，还真有点末日景象。去印厂时还好，风虽大但是也没听说出现什么意外，到了印厂才听说真正的台风还没登陆呢，那些只是前奏，预计年度最强的一场台风大约晚上登陆，算起来差不多是从印厂回家的时间，接着又听说某地台风将脚手架吹倒砸到汽车上死了3人，刚好和我们回家时车上的人数相同，而且似乎路上也有很多脚手架……



★台风过后雨水似乎少了一些，成为游泳的最佳时节。虽然现在胖了许多，游起来费劲不少，不过似乎仍是游泳池里速度最快的一个，嘿嘿(*^_^*)

本期个人签名

捡回一条小命。

我与狗的二三事

我发现我这辈子身边少不了奇怪的事情，以下就有两条。

1.有天晚上我穿着拖鞋在小区溜达，突然觉得有人踩了我右脚的鞋底，差点让我摔了个大跟头。四处张望一下，根本就没有一个人，原来踩到我鞋底的不是别人，而是一条大黑狗。居然差点被狗绊倒，本人这辈子还从来没有遇到这样的怪事。

2.我家楼上不知哪一家有一条专门用来哺乳的母狗(目测结果)。它经常自己下楼去逛，玩够了之后自己上楼。不过由于每个单元都有大铁门，所以它要想上楼总要等人开门。昨天晚上我刚把楼下大门打开，那条母狗突然就出现了。我和它对视了一下，它倒是挺客气望着我，仿佛是要让我先进去，我当时中邪了，居然对它说："你还客气什么，请吧。"话音刚落它就先进门了……



本期个人签名

秋天不等于丰收！

○经常在邮箱里收到类似这样的来信："我还有一年就要毕业了，我很喜欢游戏，请问我怎么才能加入你们的行列？"对于读者的热情我们感激涕零，但我仍奉劝诸位在校的朋友目前还是要以学业为重，工作的事情切勿操之过急。新学期已经开学了，希望大家在新学年里能学得扎实，学得开心。

△前几天因为有急事赶回家一趟，飞机上掏出PSP玩《梦幻之星》，旁边一位女士一直注意着我手中这玩意儿。快到目的地了，我关了PSP正要收起来，她终于忍不住开口问了一句："请问你这索尼的手机在哪里买的？"



▲USB接口，即插即用，手感极佳，不是广告。

□世嘉出了一款PC用的土星复刻手柄，特别适合用PC玩模拟器(例如《街霸3.3》之类的格斗游戏或者《吞食天地Ⅱ》之类的动作游戏)，原装售价也不超过人民币30元，向大家推荐一下。



X最近在网上购物遇到一堆乌龙事件：缺一个耳机补寄的是一块屏幕保护贴；买攻略本送来两本一模一样的；商家没收钱就给我发了货；不过最强的还是一单通过中国邮政送来的包裹，7月24日发出，8月27日才通知我要自己去邮局取——当然，包裹没丢我已经很谢天谢地了。

本期个人签名

奥运会结束了，我很怀念它……

▲最近复习X360旧作《失落的奥德赛》，对千年之梦印象很深，无责任YY一下：坂口博信近几年一直挺窝囊的，一次喝多了，找到重松清，红着眼圈道：哥，我们Mistwalker的游戏，技术不行，但我们可以有最好的音乐，有最好的故事——帮不帮忙，您一句话。重松清顿时头大，想想道：那行吧。遂开始创作，憋了许久，发现游戏剧本和写小说完全是两码事，力有不逮，坂口此时已经清醒，找上门道：哥，要么你就写单独的小故事吧，我到时候还一融合到大剧情里。重松清亓要如释重负，道：就这么着。过了几个月，重松清交稿，轮到坂口头大了，因为程序和美工告诉他，要在游戏里演绎这些故事，比开发主线需要的时间还多。坂口怒道：这也不行那也不行，养你们作甚——那你们说咋办？美工们先读过千年之梦，感动得哭了几个晚上，此时不忍放弃，小心翼翼地说：要不然……就做成电子小说硬插到游戏里？反正都是凯姆的回忆。坂口颓然道：唉……就这吧。

▲在山寨电器市场见到一款搭载了"载波相位差分技术"的"高精度GPS手机"，包装盒上印着关于"载波相位差分技术"的介绍，好象是直接从某网页源码复制来的，还保留着没清除干净的HTML标记(故意的？)——"载波相位差分技术又称RTK(Real Time Kinematic)技术，是实时处理两个测站载波相位观测量的差分方法。即是将基准站采集的载波相位发给用户接收机，进行求差解算坐标。载波相位差分可使GPS定位精度达到厘米级。"厘米级？不要这么强悍吧，再看售价，599元……我怀着强烈的好奇心，邀请老板开机实验，事实是：它预装了一个JAVA版的谷歌手机地图……



▲最近听陈奕迅，总结一下发现自己喜欢的歌(还有以前王菲的)大部分是林夕作词的。默默支持林老师吧。

本期个人签名

假期过完有什么打算？

●真是不整不知道，一整吓一跳，最近在整理10月和11月将要发售的游戏时大吃一惊，没想到这两个月间居然有如此多自己感兴趣的游戏，况且还有发售日尚未确定但八成会在这两个月间推出的必入游戏《PES2009》和《寂静岭 归乡》。下意识地摸摸自己干瘪的荷包，随即深深地叹了一口气……

●看了莱比锡放出的《PES2009》试玩视频后稍稍有些失望，感觉就是前作的完全版，将前作匆匆上市而未完成的模式和系统进行了补完而已，最大的变化就是不掉帧了……不过仅凭一两段视频是无法客观地对一款游戏进行评价的，在没有玩到游戏前我还是对它充满期待的。高家新吾不要再忽悠我们了！

●养狗计划搁浅后，近日每天早上上班的路上都能遇到一位姐姐牵着大白熊犬出来遛弯，这是赤裸裸地在向我炫耀，等哪天趁着人少我一定要找个机会，哼哼——摸摸那只大白熊。



本期个人签名

不需要解释

本期读者语录 湖北 余轶凡：208期里最喜欢新闻专题里关于《最终幻想XIII》和《寄生前夜》新作要降临PSP的消息了！虽然在一星期前就得到了消息，但看到杂志上的图片还是大大的激动了一把，毕竟是我惟一的游戏机啊，要强烈顶起！



1.凯莉·布雷萧终于把自己嫁出去了——相信《欲望都市》电影版一定让很多人圆了自己的遗憾。想起几年前看《欲望都市》的时候，我关注的是剧中的爱情、友情与剧情，为偶然出现的箴言妙语拍手叫好，这次再看电影版，满眼见的却只有光彩照人的衣服和鞋子，难道这就是传说中的成长吗？

2.作为一个亲眼目睹了小区里的游泳池是怎么一天天变成污水池的人(而且还曾从水里找出小孩吃剩的话梅核、形状奇怪的黑色硬壳虫等等)，我决定从明年开始挥泪放弃在游泳池中游泳的念头……看起来澄清透亮的蔚蓝游泳池们，你们再也骗不了我了(>_<)!

3.最近最痛苦的事无疑就是整理电脑，由于收藏了太多图片和影片，没时间看却也舍不得删，电脑里的空间时时告急，本来我觉得这不是大问题……但是昨天为了把相机里的照片拷进电脑发给妈妈，居然花了半个小时才东拼西凑地凑出了300M空间(T_T)，看来是该狠下心来大删减的时候了。

本期个人签名

《绝望的主妇》、《Lost》、《豪斯医生》再度回归，诸多新剧全线始动！





◆阿根廷成功卫冕奥运会男足金牌，看样子巴蒂斯塔是找到了里克尔梅和梅西共存的方法。不过这仅仅只是一个开始，成年队的比赛要比奥运会比赛艰难得多。但不管怎么样，有这样的成绩真是可喜可贺，哈哈哈哈！

◆休息日去看了半价场的《无敌浩克》。我没看过李安版的，听说拍成情感片了。这次是爱德华·诺顿版，感觉还不错，就是有几个桥段让人感觉很像《金刚》。蒂姆·罗斯在里面居然演个反派，看到他出场时简直不敢相信自己的眼睛，因为对他的印象还停留在《海上钢琴师》里，至少也是《低俗小说》，没想到现在真的变成中年大叔了。

◆说起《海上钢琴师》，我一直以为这是部欧洲人玩意识流整天〇〇××的电影，后来在女友的大力推荐下才看了一次，没想到是我喜欢的那种述事风格的电影，故事娓娓道来，流畅自然，但又不缺乏激动人心的时刻。而且电影中“斗琴”的片段比起其他电影的同类片段来说，可以说是“不是一个级别”。如果你没有看过这部电影，那么就推荐给你。



◆《蝙蝠侠 黑骑士》终于决定在国内上映，算是一个好消息，就是可能还要再等两个月。

本期个人签名

我说，喜欢吃冰淇淋、薯片、酸辣粉、酸奶、鱼丸、饼干的是一只小狗，你信么？



[游泳·续]上期杂志做完之后跟美编anubis以及levelup的光年等人又去游了一次泳。当然，对于他们来说是真正的游，而对我来说则依然是喝。不过，在这次低强度的水下训练中，我喝的水要比以往少很多。在众人的协助下，我终于初步掌握了“踩水”的要领，目前已经可以短时间不在他人的帮助下浮在水中。照这样下去，用不了多久就可以领悟躺在水面“装死尸”的神技了。

[期盼]押井守执导的剧场版动画《空中杀手》早已于8月初在日本公映，可对于日本以外的观众来说，这部片子的DVD版至少还要等上几个月之后才能拿到手，一想到这里就十分不爽！此外，由NBGI负责制作的Wii平台同名游戏已经正式确定要在9月份开卖。虽然已经知道游戏的开发小组是制作《皇牌空战》的王牌团队，但这款新作能否与Wii的控制方式无缝衔接，则只能等玩到之后才能下定论。阿弥陀佛，但愿这款游戏不要是个雷！

本期个人签名

肚子疼的时候吃泻药，失眠了就得猛灌咖啡，夜里睡觉着凉了要赶快掀被子，出门让车撞了要感谢肇事司机！

★放假的一天下午，我正准备出门。突然听到大量泄水的声音，我先看了看窗外，发现没人在洗窗户。再看看洗手间——我KAO，原来是洗手间的水管不知为何突然断裂，水正以每秒N立方米的速度狂涌。我先是找东西堵，未果；再去外面关水闸，关不上；之后又花了点时间找工具，最后才关上水闸。要是我早走一分钟，家里肯定成水乡泽国了。现在只是木质地板吸收了水分，导致部分地方隆起，使得关门时总有点滞塞。



★《灵魂能力Ⅳ》小编失利台词精选：①这是我第N次(N小于5)玩这个游戏，感觉还可以。②我最恨你们这些天天晚上回去苦练的，我就从来不练。③下一盘我才会认真！④XXX太慢了。⑤运气不好。⑥手柄突然失灵，按什么键都没反应。⑦我刚才没有出全力。⑧为了胜利不择手段，我不是这种人！

★最近的读者来信中遭遇X360三红问题的读者仅有一人。这名不幸的读者在拿到《灵魂能力Ⅳ》的当天就红了……尽管如此他还是不计前嫌地大赞本人的攻略(貌似无关？)，在此也祝愿何轼读者能早日战胜三红，期待着与你在LIVE上相会。

本期个人签名

今年剩下来的期待游戏全是PS2上的。



▲专辑的封面和封底也呼应主题设计了两个完全不同的感觉。

☆上期截稿之后正好赶上台风过境，虽然风雨交加程度和大家在灾难片中看到的相去甚远，不过由于当天不得不出门，结果陪伴偶两年的雨伞正式宣告“功成身退”。事后从电视上才得知当天的风力竟然达到了42米/秒(相当于14级)，现在终于明白大家都喜欢买雨衣，而不喜欢买雨伞的用意了……

★前几天在机缘巧合下接受了一次理财知识讲座，按照老师的说法，假设我们每日三餐平均需要消费20元，那么一年就需要在“食”的方面花费掉20×365=7300元，再加上从25～60岁属于人自我创造财富的黄金期，也就是说我们赚到的钱至少有7300×35=255500元的固定支出。最后按照人的平均寿命来算，60～85岁这段时间基本上就只有靠之前富裕的金钱来维持生计，因此从现在开始每天即便只存1块钱，那累积到60岁的时候也会是一笔不小的财富，各位读者大人觉得呢？

☆虽然《泪洒三重冠》至今还未通关已经成为了我和胜负师的一个怨念，不过8月27日还是等到了Suara的第三张专辑《太阳和月亮》，其中不但收录了游戏主题歌的完整版，片尾曲和众多动画OP都让人再次沉浸在了她的音乐世界中，有条件的玩家一定要找来听听看哦～



本期个人签名

终于找到戴眼镜的萌点在哪里了－ －



[游戏]因为工作阶段性繁忙的关系，本期几乎没有碰任何新游戏，休闲时光也仅仅是中午和大伙一起切《灵魂能力Ⅳ》。因为参战人数实在太多，所以我们采取的是“铁拳时代”倡导的“双下制度”，即连胜三局者就得和负者一起放下手柄，因此经常会出现观众给连胜两局的同学加油的状况。

[电视]奥运会过后，家中的电视利用率又几乎降至冷点，如果不是有胜嫂要追的一两部港剧，那有没有电视对生活几乎不构成影响。对于很多“网络潮人”来说，电视遥控器远没有鼠标来得熟悉。在更多的娱乐选择中，选择能带给自己最多快乐的内容，似乎也成为了一道难题。

[语录]去年因为一棵廉价盆栽，而使胜嫂得了急性荨麻疹，于是她小心翼翼地不接触任何不知名的植物，避免接触过敏源。不过前两天因为买了一个塑料垃圾桶，这荨麻疹又回来了。不过胜嫂已经不像第一次起疹子时那样惊慌失措了，全身发痒的时候居然还会说笑：“你看，我对垃圾桶过敏，以后家里所有的垃圾都由你来处理。”

本期个人签名

所谓全民健身，就是让孩子从网吧中走出来，让妇女从肥皂剧中走出来，让老人从麻将中走出来！

本期读者语录 昨唐山 刘阔：对UCG的爱一句两句说不完，能给杂志社写信太激动了！祝杂志越办越好！

游风艺苑

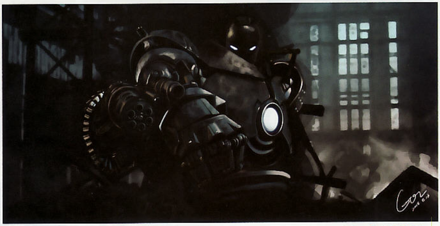
Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

拿到本期杂志的时候，多数读者应该已经开学了。对于大家来说，这个难忘的假期告一个段落了，而我刊与常州中华恐龙园共同举办的“2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集”活动征稿阶段的工作也圆满结束。在此，要向对我们此次活动表示关注与大力支持的兄弟姐妹们表示由衷的感谢，正是因为大家的踊跃来稿，使我们这次征集的作品无论是题材还是风格，都呈现出百花齐放的可喜局面。本次活动最佳作品的评选即将展开，最终获得500元现金奖的6名幸运画手，或许就有你一个，别忘了继续关注我们的“游风艺苑”哦！





深圳·郭立刚

好久不见的郭立刚同学这次投来了名为《IRON MAN》的稿子与大家分享。酷劲十足的超暗基调、出色的金属质感表现、饱满且硬朗的机械造型设计等等，这些都让这幅有着不小原创成分的稿子成为《钢铁侠》的经典同人作品。



南宁·Bt奇男

“夏日的晴空碧海；返璞归真的生活；健康的小麦色肌肤；还有最可爱的姑娘和最美丽、最畅爽的心情！这就是我所要为之一直奋斗的自由自在的人生啊！”以上是Bt奇男的创作感言，啥也不说了，一起为热血且率真的作者喝彩吧！

南京·XYZ

一幅风格非常成熟的恐龙主题插画，造型、构图等技法都相当专业。配色方面，作者采用了纯度较高且对比强烈的色彩，使作为画面主体的龙和骑士显得格外鲜明。而蓝天白云绿草茵茵的背景设定，也使作品洋溢着清爽的气息。



北京·刘唯

据作者说上图是融合了雷电在《MGS2》和《MGS4》造型元素后绘制的，不过可能是Pose摆得太有个性，作品的整体效果显得颇为诡异。不过娴熟的画技和背景处理，显示了作者扎实的美术功底和设计能力。



北京·杨晨

作为最具代表性的日式动漫经典作品之一，《EVA》系列”拥有巨大的号召力。而初号机早已是众多Fans进行同人创作的对象。左边这幅“遍体鳞伤版”，对表面质感的处理非常不错，机体融合了机械装甲和生命体的特征被再现得非常到位。



成都·李韵青

左边这幅画风相当有特色的作品名叫《宅男的暑假》。“打机、看电影、看漫画、看奥运是每天必做的事情，方便面、面包、可乐成了主食……”作者这样描述自己的暑假。低头看看隆起的肚子，靠在床头喝着冷饮看杂志的你，是否也深有同感呢？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

北京 何轼：还有一样我希望能加入到每期光盘中的，那就是经典回眸，介绍回归一些PS2之前的经典游戏(不包括PS2的)，能让我们这些80后找到当年的感动。

深圳·陈斌

身背双刃的猎人、可爱小猫和令人眼花缭乱的各类恐龙，《怪物猎人》的世界果然是本次征稿不可多得的灵感之源，而右边这幅名为《New life》的作品，无论画风画技还是立意，都有着非常出色的表现，称得上是不可多得的佳作。





昆明·琛·美弟奇

或许，对于那些以猎杀恶魔为职业的人来说，殷红的魔界之血才是世上最好的美酒佳酿。蕾蒂，那个曾经总是紧闭双唇、满脸倔强的小丫头，如今已成了经验丰富的猎魔老手，于是便有了上面这幅构图独特的肖像。此外，泰然自若的目光与嘴角那丝不易察觉的浅笑也是作品的亮点。

南京·月牙小狐

《女神异闻录P4》最近挺火，但也许是为了纪念系列作品中最别致的PERSONA召唤方式——《P3》中用手枪瞄准自己的脑袋开枪自杀，因此不少画手都会选用该场景来进行同人创作。具体到右图，原作的创意被重新演绎，稿子延续了作者清新柔和的画面风格，而原创的女主人公也颇为清纯可爱呢！



宁德·游宇翔

作为《光明之风》最有代表性的超萌mm，红叶似乎一直拥有极高的人气，其相关画稿至今仍络绎不绝。游宇翔笔下的她，相比原画似乎少了一丝柔媚，但颀长骨感的身材却将少女特有的吸引力表现得淋漓尽致。





新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年9月2日～2008年10月30日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年9月2日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	683.59元人民币
100日元	6.30元人民币
100欧元	996.67元人民币
100港币	87.58元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

进入九月后次世代便提前进入年末的爆发期，各种类型都有不错的游戏等待着玩家去尝试。《摇滚乐队2》时隔一年之后推出续作，游戏支持乐队和乐队之间的对战，不过想要真正体验到这款游戏的乐趣还需要搭配专用控制器。与次世代和NDS相比之下PSP上的游戏相对就冷清一些了，不过上半个月的《侍道 携带版》还是值得关注的。

09.04 蓝龙 PLUS

NDS 即时战略 | AQ Interactive | 4980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B



本作是以X360人气角色扮演游戏《蓝龙》的世界观为背景制作的全新作品。本作依然将由坂口博信担任执行制作人，鸟山明担当人设，但是在玩法上发生了很大变化，游戏类型从前作的正统角色扮演改成了带有即时要素的策略角色扮演。X360版中登场的角色们将同样会在本作中登场，但是前作中只有少数人掌握的召唤的"影"的特殊能力，在本作中将成为许多角色的普遍技能。同X360版一样，NDS版同样有着精美的CG影像，利用触控笔的便利性，游戏还会增加许多特殊的操作方式。



09.13 口袋妖怪 白金

NDS 角色扮演 | Nintendo | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 S



"怪物级"游戏，全球累计销量达到1400多万套的《口袋妖怪》最新作即将与各位口袋迷们见面了。游戏的舞台与《珍珠·钻石》一样，不过加入许多全新的要素，游戏中玩家可以像前作一样与好友进行语音通话和进行妖怪的交换等联机功能，而且同时最多可以20人进行联机。虽然是同一座城市，但是本作将会启用全新的剧情，并加入了大量全新的口袋妖怪，前作中登场的怪物也会在本作有出彩的演出。游戏的画面也将得到真正的提升，NDS的3D引擎会给你带来真正的3D感觉。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
2日	宝贝万岁 天堂的烦恼	Viva Pinata: Trouble in Paradise	Microsoft	模拟经营	39.99美元
2日	战锤 战场进军	Warhammer: Battle March	NBGI	即时战略	59.99美元
4日	无双大蛇 魔王再临	无双大蛇 魔王再临	Koei	动作	6800日元
5日	重拳出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99美元
8日	美国职业冰球大联盟 2K9	NHL 2K9	Take-Two	体育	59.99美元
9日	美国冰球职业大联盟 09	NHL 09	EA	体育	59.99美元
11日	无尽的未知	Infinite Undiscovery	Square Enix	角色扮演	7800日元
14日	摇滚乐队 2	Rock Band 2	EA	音乐	美版未定
16日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99美元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99美元
22日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	59.99美元
23日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99美元
25日	少女巡航机G	オトーメディウスG	Konami	射击	6980日元
30日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
30日	真·三国无双5 中文版	真·三国无双5	Koei	动作	1950新台币
2008年10月					
2日	雷电IV	雷电IV	Moss	射击	6800日元
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	59.99美元
14日	战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	SEGA	动作	59.99美元
14日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	美版未定
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
14日	黑道圣徒 2	Saints Row 2	THQ	动作	59.99美元
21日	神鬼寓言II	Fable II	Microsoft	动作角色扮演	59.99美元
21日	孤岛惊魂 2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
21日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
28日	辐射 3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99美元
24日	死亡空间	Dead Space	EA	动作冒险	59.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
4日	彩虹气球	レインボーポップ	Interchannel-Holon	益智	4980日元
8日	美国职业冰球大联盟 2K9	NHL 2K9	Take-Two	体育	49.99美元
11日	海贼王 无尽巡游 章节1 随波摇荡的秘宝	ONE PIECE UNLIMITED CRUISE エピソード1 波に揺れる秘宝	NBGI	动作冒险	5800日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	49.99美元
18日	骑师之道 Wii 2008	G1 Jockey Wii 2008	Koei	模拟养成	5800日元
22日	模拟城市 设计师	SimCity Creator	EA	模拟经营	49.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
23日	战火兄弟连 双重时间	Brothers in Arms: Double Time	Ubisoft	主视角射击	49.99美元
25日	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	动作	4800日元
25日	噬魂师 单调公主	Soul Eater Monotone Princess	Square Enix	动作	4800日元
2008年10月					
2日	实况棒球大联盟 3	实况パワフルメジャーリーグ3	Konami	体育	5980日元
6日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99美元
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
16日	Wii Music	Wii Music	Nintendo	音乐	5800日元
23日	天诛 4	天诛 4	From Software	动作	6800日元
23日	快乐舞蹈	Happy Dance Collection	NBGI	音乐	5800日元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	49.99美元
28日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	49.99美元
30日	牧场物语 兴奋的动物进行曲	牧场物语 わくわくアニマルマーチ	MMV	模拟经营	6800日元
30日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	5800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
4日	蓝龙 PLUS	ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	即时战略	4980日元
4日	绝对可怜超能力美少女组 DS	绝对可怜チルドレン DS 第4のチルドレン	Konami	文字冒险	5000日元
8日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	29.99美元
12日	猜谜魔法学院 DS	クイズマジックアカデミーDS	Konami	益智	4980日元
13日	口袋妖怪 白金	ポケットモンスター プラチナ	Nintendo	角色扮演	4800日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	39.99美元
18日	龙珠 DS	ドラゴンボール DS	NBGI	动作	4800日元
18日	海上假日 海豚与我	ロングバケーション イルカとわたし	Starfish-SD	益智	3800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	美少女梦工厂4 DS特别版	プリンセスメーカー4 DS スペシャルエディション	Cyberfront	模拟育成	3800日元
25日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ ナイトメア	Sting	策略角色扮演	5800日元
25日	世界毁灭	World Destruction	SEGA	角色扮演	5980日元
2008年10月					
2日	无名士兵 木马的咆哮	Unknow Soldier 木马の咆哮	D3 Plisher	射击	4800日元
9日	可爱幼犬 DS2	かわいい仔犬 DS2	M.T.O.	模拟育成	4800日元
9日	铁道检定 DS	铁道检定 DS	Spike	益智	4800日元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	39.99美元
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	角色扮演	4980日元
23日	你的勇者	キミの勇者	SNK Playmore	角色扮演	4800日元
23日	恶魔城 被夺走的刻印	恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印	Konami	动作	5000日元
30日	女神侧身像 负罪者	ヴァルキリープロファイル 咎を背负う者	Square Enix	策略角色扮演	4800日元
30日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	3800日元
30日	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫+	Square Enix	角色扮演	4800日元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	39.99美元
18日	格斗之王合辑 大蛇传说	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga	SNK Playmore	格斗	日版未定
18日	侍道 携带版	侍道 ポータブル	Spike	动作	3800日元
20日	新安琪莉可 Special	ネオ アンジェリーク Special	Koei	文字冒险	4800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版＋	マナケミア 学園の錬金術士たち ポータブルプラス	Gust	角色扮演	4800日元
25日	美少女梦工厂5 携带版	プリンセスメーカー5 ポータブル	Cyberfront	模拟育成	6800日元
25日	To Love 临海学校篇	To Loveる－とらぶる－ドキドキ！臨海学校篇	Marvelous Entertainment	文字冒险	4980日元
30日	疯狂水管工	Pipe Mania	Empire Interactive	益智	美版未定
2008年10月					
2日	一骑当千 雄辩之拳	一騎当千 Eloquent Fist	Marvelous Entertainment	格斗	4980日元
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: LA Remix	Rockstar	竞速	39.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	39.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	39.99美元
9日	超时空要塞 王牌边界	Macross ACE Frontier	NBGI	动作射击	4800日元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	39.99美元
16日	勇者别嚣张 or2	勇者のくせになまいきだ or2	SCE	策略	3980日元
17日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	39.99欧元
23日	死神 BLEACH 灵魂狂欢节	BLEACH ソウル・カーニバル	SCE	动作	4980日元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
5日	重拳出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99美元
16日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99美元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99美元
18日	信赖铃音 肖邦之梦	Trusty Bell ～ショパンの夢～	NBGI	角色扮演	6980日元
22日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	59.99美元
23日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99美元
25日	交叉利刃	Cross Edge	Compile Heart	角色扮演	6800日元
25日	潜水员的假日 隐秘记录	Aquanaut's Holiday 隠された記録	SCE	动作冒险	5980日元
30日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
30日	真·三国无双5 中文版	真·三国无双5	Koei	动作	1950新台币
2008年10月					
6日	大富翁	Monopoly	EA	模拟经营	美版未定
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	机车风暴 太平洋裂谷	MotorStorm: Pacific Rift	SCE	竞速	59.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	59.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元
13日	闪电橄榄球 大联盟II	Blitz: The League II	Midway	体育	59.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	59.99美元
14日	战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	SEGA	动作	59.99美元
14日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	美版未定
14日	海豹突击队 对峙	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	SCE	动作射击	59.99美元
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
14日	黑道圣徒2	Saints Row 2	THQ	动作	59.99美元
15日	火影忍者 终极忍者风暴	Naruto: Ultimate Ninja Storm	NBGI	动作	59.99美元
21日	生化奇兵	BioShock	2K Games	主视角射击	59.99美元
21日	孤岛惊魂2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
21日	罪恶旧金山	Heist	Codemasters	动作	59.99美元
21日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	平台动作	59.99美元
24日	死亡空间	Dead Space	EA	动作冒险	59.99美元
28日	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元
28日	歌星 第2季	SingStar: Vol. 2	SCE	音乐	59.99美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
8日	美国职业冰球大联盟 2K9	NHL 2K9	Take-Two	体育	19.99美元
11日	驱魔少年 奏者的资格	D.Gray-man 奏者ノ資格	Konami	文字冒险	6980日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	49.99美元
16日	劲舞革命 X	Dance Dance Revolution X	Konami	音乐	49.99美元
16日	极速赛车手	Speed Racer	Warner Bros.	竞速	19.99美元
18日	薄樱鬼 新选组奇谭	薄桜鬼 新選組奇譚	Idea Factory	文字冒险	6800日元
18日	骑师之道4 2008	G1 Jockey4 2008	Koei	模拟养成	6800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	超级机器人大战Z	スーパーロボット大戦Z	NBGI	策略角色扮演	7980日元
25日	筋肉人 肌肉大奖赛2 特盛	キン肉マン マッスルグランプリ2特盛	NBGI	动作	6800日元
30日	疯狂水管工	Pipe Mania	Empire Interactive	益智	美版未定
2008年10月					
2日	实况棒球大联盟3	実況パワフルメジャーリーグ3	Konami	体育	6980日元
2日	真·三国无双5 Special	真·三国无双5 Special	Koei	动作	6800日元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	49.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	49.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	49.99美元
16日	机动战士高达00 GUNDAM MEISTERS	机动战士ガンダム00 ガンダムマイスターズ	NBGI	动作射击	6800日元
23日	恶魔召唤师 葛叶雷道对巴顿王	デビルサマナー葛叶ライドウ対アバドン王	Atlus	角色扮演	6980日元
30日	闪电出击IV	サンダーフォースIV	SEGA	射击	5800日元

09.16 完美机车

多机种 竞速 | Disney Interactive Studios | 59.99美元 | 对应机种为PS3、X360 | 13岁以上玩家对应 | 推荐度 B



这是一款拥有梦幻般主题的全新赛车游戏。游戏将四轮越野摩托在空中飞行方面的特技和爽快感进行了极大的夸张。玩家简直就是开着摩托在天上飞，当你穿越一切的时候还可以做出各种超人般的动作，看谁空中姿态最Cool又成为了游戏中一项新的挑战。令人惊讶的是，虽然制作小组的名号并非如雷贯耳，但是你会发现，《完美机车》的游戏画面非常漂亮，轮胎压到草地、岩石、以及细小的树枝等等物体上有不同的表现。从目前来看，我们完全有理由期待这款赛车游戏界的新星。



09.16 星球大战 原力释放

多机种 动作 | Lucas Arts | 59.99美元 | 对应机种为PS3、X360 | 13岁以上玩家对应 | 推荐度 A



本作曾经过三次延期，终于决定要在9月16日发售了！游戏的时间设定在星战电影第三部《西斯的复仇》和第四部《新希望》之间。玩家将会扮演黑武士达斯·维达的神秘弟子，他将会为达斯·维达在全世界追杀绝地武士，这将会发展出星战世界中的新故事。游戏的主角已在《灵魂能力IV》中客串登场，而在游戏中他将拥有更多更强大的原力技能。游戏将对应几乎所有游戏平台，不过还是要向大家推荐次世代版本，目前在Xbox LIVE和PSN上均有试玩版下载，玩家可先睹为快。



09.18 龙珠 DS

NDS 动作 | NBGI | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | 推荐度 B



经久不衰的超人气漫画"《龙珠》系列"又在NDS平台上发售新作了，游戏是根据漫画初期部分剧情改编而成，收录了原作大量经典剧情。本作采用了3D画面表现形式，但绘画风格则完全以漫画版为标准。视点采用了斜上方45度第三人称视角，以立体的表现手法再现了漫画的氛围。游戏的正篇部分被分为了许多章节，而且各个章节还对应各自不同的游戏系统。基本上来说，玩家主要是操控悟空不断探索游戏中的世界，其中会面对各种敌人和谜题，有时需要与布尔玛等同伴合作方能通过。



天下聚会



ACE飞行员：有看、有玩、交友、丰厚奖品，这就是“天下聚会”的魅力。这次我们换一种形式，以较多的图片来报道8月底举办的广州第四届天下聚会！赶紧点击“天下聚会”专题网页，一同加入到“天下聚会”的行列吧！9月，我们在全国各地还将举办更多场聚会呢。

天下聚会专用邮箱：lujuhui@vip.163.com

以下活动由黑角公司提供奖品赞助

读编交流 天下聚会

广州第四届天下聚会！现场图片Show！



◀“鹦鹉”丝毫没有减退大家对本次活动的热情，舞台表演还没开始，现场已经是人声鼎沸了！

8月23号，“鹦鹉台风”正肆虐着华南大地，可在广州万国动漫电玩街上却上演着一场视觉盛宴——广州第四届天下聚会！大家冒着狂风大雨来到了现场，至于现场气氛如何的热烈，就让我们一同看看吧。



热辣劲舞！

女子组合new jazz的热辣演出引起了场下的一阵剧烈骚动！

开篇！热力第一弹！双节棍+萝莉洗脑电波！



▲Pose很Cool吧！这并不只是普通的双节棍表演那么简单！融入了多元素的视觉系双节棍哦！



▼大家已经被甜美的歌声洗脑了……这可不行！



还有魔术表演哦！

▲魔术师David竟然把一名女观众的小裤裤变出来了……对不起。



最后再放一张重量级的女娲的特写！

既然是和ACG有关的表演，怎么能够少得了Cosplay呢？《无双大蛇》都熟得不能再熟了！现场有请39度的“无双大蛇”Cosplay！







比赛活动部分！

除了长达1个半小时的舞台表演外，天下聚会的比赛将会在下午的2：30分准时开始。“比赛开始前30分钟，参赛选手陆续进场。不到一会儿，比赛区已经挤满了人，看来各位玩家的热情正将在这里爆发！



比赛愈发激烈，输赢已经不那么重要了！重要的是，大家开开心心的聚会，忘掉DS屏幕被自己激动戳破的事实！忘掉你从前最好的兄弟用光束枪把你打得千疮百孔！忘掉黑角的奖品！忘掉Levelup的T-shirt吧！忘掉女仆吧……（众人狂殴旁白）



咱们下次“天下聚会”再会！

天下聚会 南京圣骑士团GGXX4周年祭召集令



10月2日将是国内《GGXX》玩家的节日，“天下聚会-南京圣骑士团GGXX4周年祭”于此刻在大富豪电玩召开（比赛的报名已经开始，无报名费。尽请留意levelup游戏城寨及各大FTG论坛报名帖）。大富豪电玩地处市中心繁华地段，硬件设施齐备，誓为广大GGXX玩家展现实力提供优秀的平台。一年一度的周年祭是南京GGXX的最大盛会，赛会热烈欢欣的气氛，令人屏息凝神的赛场实况以及南京玩家好客的精神、雄厚的实力使得本次比赛的号召力满载。一大批热情的玩家虽身处千里之外也早早开始摩拳擦掌准备参赛，其中不乏在中国斗剧预选GGXX项目上获得优秀名次的知名选手。比赛将持续整整一天，上午是每2周举行一次的圣骑士团积分赛，午间可以参加盛大的聚餐会并自由联机对战，晚间的红白战则是富有趣味性与荣誉性的合作对抗。下午的3ON3组队战是本次比赛的主轴项目，实力强大的队伍数不胜数，究竟会有一场怎样的龙争虎斗，最后冠军之位鹿死谁手？让我们拭目以待！

Heaven or Hell?Let's Rock!

Levelup 报名地址

http://bbs.levelup.cn/showtopic-684973.aspx

9月“天下聚会”

最新日程安排，请访问http://juhui.levelup.cn/

Email 李亮：关于208期影像，我最喜欢的是“热血最强”，因为让人看完不仅对玩家的操作感到强大和羡慕的同时，也为他们付出的汗水感到敬佩。向所 有的达人玩家致意！